1996年8月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第1号通巻1号
電撃
SEGAEX
サターンのすべてがわかる
最強のSEGAWAVEマガジン!!
1996 8月号
定価540YEN
創刊号
©SEGA 1991
気になるウワサを徹底追跡!
NEWS DIGEST
バーチャファイター3が見えてきた!
新作
ときめきメモリアル～forever with you～
ファイティングバイパーズ
同級生～if～
ENEMY ZERO
バーチャファイターキッズ
闘神伝URA サクラ大戦
天外魔境～第四の黙示録～
サターン独占スクープ
巻頭ブチ抜き9連発!!
GET THE NEW!
NiGHTS
銀河お嬢様伝説ユナSS(仮)
スタートリング・オデッセイ3
～ミレニアムの聖戦～
ストリートファイターZERO2
ダークセイバー バーチャコップ2
機動戦士ガンダム外伝(仮) マイドリーム(仮)
エターナルメロディ(仮)
攻略
ラングリッサーⅢ
ドラゴンボールZ～偉大なるドラゴンボール伝説～
本気で攻めるアーケード!
AC魂アーケードソウル
ソニック・ザ・ファイターズ デッド オア アライブ
ラストブロンクス～東京番外地～
全ソフト計1000本プレゼント付
別冊特大付録
ウラワザも満載!これさえあればもう大丈夫!!
セガサターン完全カタログ
全278本をパーフェクト紹介!

見えない敵は、其処にいる。

伝説のオウガバトル

Ogre Battle

Ogre Battle Saga
Episode Five
'The March of the Black Queen'

今秋発売予定

タクティクス オウガ　セガサターン版今冬発売予定!

※画面は、開発中のものです。

熱っ

ア・リーグの4番バッターが
リアルメジャーの熱い風を
連れてきた。

FRANK THOMAS
フランクトーマス

シカゴをホームタウンとし、地区優勝7回、ワールドシリーズ出場4回、世界一2回を誇るホワイトソックスはもちろんア・リーグ最強のスラッガーである。ビッグハート/フランクトーマス。'93、94年と2年連続でMVPに輝き95年オールスター戦ではア・リーグの4番バッターとして登場。丸太のような腕から生まれるホームランの飛距離は平均約122mとケタ外れ。そこから『相手を叩のめす』という意味のビッグハートの異名がついた。

フランク・トーマス
BIG HURT™
ビッグ・ハート

7/26 ON SALE
BIG HURT ベースボール/5,800yen

ボルト1本、生かしやしない。
世紀末に登場した格闘ゲーム
がこれだ。

相手を全滅だ！

ネクロボーグの10万ワットの感電に耐えられるか！

6/28 ON SALE
ライズオブザロボット2/5,800yen

ずるっ

凶器、特別に許可します。
最低のヤツらが最高のリングでパフォーマンス。

WWF
WRESTLEMANIA
THE ARCADE GAME
レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム

REALISTIC WRESTLING

HAND BUZZER!!

DIGITIZED GRAPHICS

WRESTLEMANIA

7/26 ON SALE
レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム/5,800yen

SEGA SATURN

Acclaim

株式会社アクレイムジャパン
100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F 03-3501-7228

売り切れちゃって、ごめんネ！

完売

再販

VIRTUA
カメラマンシミュレーション
Photo Studio
バーチャフォトスタジオ

ボーナスステージに、行けない人へ！

ボーナスステージへ行くには、私たちのランジェリーを全てクリアすること、そうすれば憧れのボーナスステージよ、がんばってネ。

MODEL SELECT

自主規制

これが念願のボーナスステージだ！

自主規制

自主規制

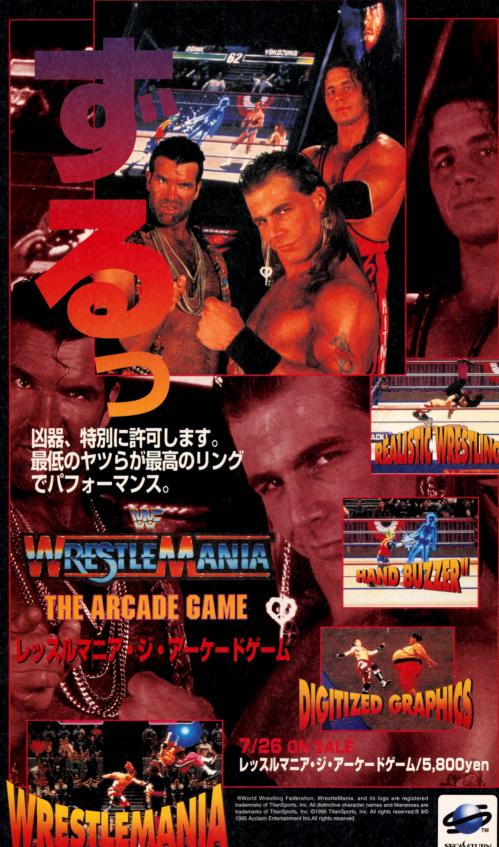
18才未満お断り
成人用

写真はイメージショットです。

中井淳子/浅川優保/杉浦あゆみ

好評発売中

バーチャフォトスタジオ
サターン/6,800yen

Acclaim
株式会社アクレイムジャパン
〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F 03-3501-7228
TRANSPEGASUS LIMITED

27種類ものニューゲームがここに集結！
2度あることは
© SEGA 1995,1996 © CRI 1996

好評発売中

「占都物語」その I

好きなあのコのことで悩んでいる君
自分の運勢ってどんなもんかなと思っている君
占いってちょっと信じられないと思っている君
ぜひ一度占都の扉をたたいてみては？
君の未来はこのソフトが知っている!!

使い方は あなたしだい

人気の三大占い

タロット占い

九星占術

姓名判断

これだけ入って5,800円

株式会社CSK総合研究所 〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL 0423(75)1264

SEGASATURN
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
初回限定
スペシャルパッケージ
スペシャルその1
うるし原智志描き下ろし
3Dホログラムイラストシート
スペシャルその2
声優直筆メッセージ&サイン入り
ラングリッサー・ファンブック付き
スペシャルその3
オリジナルポスター、
テレカプレゼント！
—遥けき未来への伝説、始まる。—
うるし原智志氏描き下ろし新キャラ25体！
セミリアルタイムシミュレーション
■読みの戦略
前作までの「戦術重視」から「戦略重視」のシミュレーションへ！
■パノラマタクティクス
3Dパノラマ画面で、回転縮小展開するワイドビュー戦闘シーン！
■フレキシブルクラスチェンジ
レベルアップによっておこるクラスチェンジが、プレイヤーの意志によって任意に選択可能。
■ヒロインセレクト
4人のヒロイン（ルナ・リファニー・ソフィア・ティアリス）の中からプレイヤーが選択。
セミリアルタイムシミュレーションロープレ
ラングリッサーIII
8月上旬発売予定
特別価格 ¥6,200（税別）
©NCS
メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは（月曜～金曜日10：30～18：30）
〒160 東京都新宿区西新宿8-14-24 西新宿KFビル4F TEL.03-3365-9033（代表）

電撃SEGA EX

[創刊号目次]

1996年8月1日発行

CONTENTS

●表紙・付録CGマーク／(有)フィフチル
●ロゴワーク／朝倉哲也
●表紙デザイン／グァバモリオカ
●製版者／松日楽俊次（大日本印刷）

●本誌中の記号・略号

RPG ……ロールプレイング
A・RPG …アクション・ロールプレイング
S・RPG …シミュレーション・ロールプレイング
FTG ……格闘
ACT ……アクション
SLG ……シミュレーション
STG ……シューティング
AVG ……アドベンチャー
RCG ……レーシング
SPT ……スポーツ
PZL ……パズル
ETC ………その他

裏技広告。

裏技を使った広告です。

【ジャワティが3倍飲みたくなる裏技】

①バーチャファイターキッズをジャッキーで勝つ。②勝った瞬間から、
Ⓐボタンを押し続ける。すると… ③なんと通常の3倍! 100%の確率で、ジャワティ登場!
④飲みたくなる確率も3倍だ!!! さあ、買った! 買った! イェ〜イ!

バーチャファイターキッズ公式飲料

sinvino®

ジャワティ

sinvino JAVA TEA is an amber colored, refreshing table drink made of good and fresh JAVA TEA leaves.

ストレート

ジャワ茶葉100%、無糖、無添加。

大塚ベバレジ／大塚製薬

これから発売されるゲーム

今月発売されるゲーム

これまでに発売されたゲーム

アーケードゲーム

今号掲載のゲームがひとめでわかる

スーパーインデックス

SUPER INDEX

●五十音順索引●

電撃SEGA EX 創刊記念

3号連続

ついに、サターン情報誌が「電撃」から発進！ めでたい！ というわけでお贈りする、3号連続大プレ
本体、ソフトからグッズまで、キミが手にするのははたして？ おっと、アンケートに答えるのも忘れ

【付録連動企画】

A サターンソフトみんなあげちゃう！ 合計1000名

賞品Aはこれまでに発売されたサターンのゲーム全部が対象。それぞれ3本以上を用意しているぞ。付録「SEGA SATURN完全カタログ」96ページのインデックスを参照して、キミが欲しいゲームの番号をアンケートハガキの希望賞品欄に1つだけ書いて応募してくれ。例えば『バーチャファイター2』が欲しいなら、179と書いてくれ。

B セガサターン フォトCDオペレーター

5名

キミのサターンでフォトCDを見るためのシステムディスク。CD画集や写真集を楽しめるぞ。

C セガサターン 電子ブックオペレーター

5名

サターンで電子ブックを読むためのシステムディスク。『シネマびあ』などの情報検索に便利。

D セガサターン ムービーカード

5名

サターン本体の拡張スロットにセットするだけで、ビデオCDを再生できるようになる。マルチメディア時代の必携品。

E 誕生S テレカ

5名

人気の育成シミュレーション『誕生S』のオリジナルテレカ。

F 電撃SEGA EX 表紙テレカ

表紙イラストをもとに現在制作中

50名

「電撃SEGA EX」創刊号の表紙イラストをテレカにしてプレゼント。

※雑誌公正競争規約のさだめにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

大プレゼント

ゼント企画。
ずにね。

G 新セガサターン

5名

登場以来、品切れ店が続出中の大人気商品"白"サターン。まだサターンを持っていないキミ、そして"黒"を持っているけど新型もほしいキミ！　このチャンスを狙え！

H 新世紀エヴァンゲリオン ポスター

10名

アニメ、コミックはもとよりサターンソフトでも人気爆発の「エヴァン」。キミの部屋に1枚いかが？

I 爆れつハンター LD

5名

サターンソフトにもなった、人気アニメのLD。あかほりさとる先生のギャグが大爆発だ！

J 爆れつハンター ビデオ

5名

同じくこちらはアニメビデオ。原作コミックは『電撃コミック　ガオ！』で好評連載中。

K 電脳戦記バーチャロン 下じき

20名

ユニークな操作法と迫力のバトルでアーケードの話題をさらったゲームが下じきに。

L ウィザーズハーモニー マウスパッド

10名

ファンタジー世界でカワイイ女の子たちが大活躍！　育成系シミュレーション話題作のイラスト入りマウスパッド。

M 爆れつハンター セル画ポスター

10名

アニメ『爆れつ』のちょっと珍しいセル画風ポスター。ファンなら見逃せない一品だ。

協力：NECインターチャネル／セガエンタープライゼス／キングレコード／アークシステムワークス

9月号（7月22日発売）、10月号（8月21日発売）も ビッグなプレゼントがあるぞ

創刊号だけでなく、2号、3号と大プレゼントが目白押し。今、一番アツいあのゲームまで登場か!?

応募方法

162ページについているハガキを切り取り、希望賞品の記号（ソフトの場合は番号）をひとつとアンケートの答えを記入の上、50円切手を貼って応募して下さい。締め切りは7月19日（当日消印有効）。当選者の発表は「電撃SEGA EX」10月号（8月21日発売）で行います。

DENGEKI EX CHART 電撃EXチャート

4/22⇨5/19

サターンに関するデータをさまざまな角度から分析するこのコーナー。今回はゴールデンウィーク前後、4月4週（4／22週）から5月3週（5／13週）までの動向を報告！

サターンソフトTOP SALES 15

順位	前肯	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	野々村病院の人々	エ・ル・フ	5,229	1	1	6,800円	96/04/26	AVG⑱
2	-	初	アイドル雀士スーチーパイ II	ジャレコ	2,079	2	1	7,800円	96/04/26	TBL⑱
3	-	初	THOR ～精霊王紀伝～	セガ	1,725	3	1	5,800円	96/04/26	A・RPG
4	-	初	ビクトリーゴール'96	セガ	1,656	4	1	5,800円	96/03/29	SPT
5	-	初	きゃんきゃんバニープルミエール	キッド	1,593	5	1	5,800円	96/04/05	AVG
6	-	初	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	1,351	6	1	7,800円	96/03/28	ACT
7	-	初	真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	アトラス	1,202	7	1	2,900円	96/04/26	ETC
8	-	初	ドラゴンフォース	セガ	1,072	8	1	5,800円	96/03/29	S・RPG
9	-	初	パンツァードラグーン ツヴァイ	セガ	983	9	1	5,800円	96/03/22	STG
10	-	初	スーパーリアル麻雀P VI	セタ	922	10	1	8,800円	96/05/17	TBL⑱
11	-	初	バーチャファイター2	セガ	850	11	1	6,800円	95/12/01	ACT
12	-	初	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	817	12	1	6,800円	96/02/23	SLG
13	-	初	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	716	13	1	5,800円	96/03/15	STG
14	-	初	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	613	14	1	5,800円	96/04/26	STG
15	-	初	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	570	15	1	5,800円	96/03/01	AVG

TOP15 Report

18禁ソフトが1・2フィニッシュ！

4週間のトータルのソフト売上で、まずトップに立ったのは、なんと18禁ゲームの『野々村病院の人々』。パソコンからの移植で、多少ソフトにアレンジされているというが、コンシューマーとしてはかなり過激なAVG。2位の倍以上のポイントを獲得し、堂々トップを奪った。2位にも『アイドル雀士スーチーパイII』が入り、なんと18禁でワンツーフィニッシュ。さらに、5月以降の発売で唯一ランキング入りしたのもやはり18禁の『スーパーリアル麻雀PVI』で、実はこれが5／13週の首位なのだ。秋以降は18禁ソフトが規制されるため、これからもかけ込みでソフトが投入され上位を席巻する可能性はある。

3位にはセガの新作『TOUR～精霊王紀伝～』が食い込んだ。連休前に投入された期待作だけに、今後の巻き返しを望みたいところだ。今回は11位に昨年発売された『バーチャファイター2』がランクインするなど、全体にレベルはそれほど高くない。次回以降、10000ポイントを超えるような大物の新作が登場することを期待したいところだ。

←栄えある創刊号トップは『野々村病院の人々』。長期政権はあるのか!?

←2位の『スーチーパイ』も『野々村～』と同じ18禁の麻雀ゲームである。

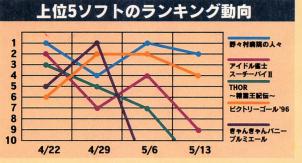
サターンソフトの販売動向

Saturn Marketing Report

ゴールデンウィーク前、4／22週の結果が大きく影響

ここでは、今月のデータをさらに細かく週間で見ていこうと思う。ハード・ソフトの勢いは、各週の動きを追っていけば予想しやすいはずだ。

まず上のグラフは、ハードの販売台数とサターン用ソフトの総合販売数（いずれもポイントに換算）の推移をまとめたものだ。ゴールデンウィーク前の4／22週は、さすがに好調だ。続く4／29週もその勢いを維持したものの、その後は半減。大きなキャンペーンもないため小休止といった感じだ。グラフを見るとわかるとおり、ハードとソフトは同じような推移を見せる。当たり前の話だが、大物ソフトが発売されればハードも伸びる。逆にハードがキャンペーン中であればソフトの販売数も伸びるのである。

下のグラフは、今回の上位5ソフトの順位変動を示すものだ。基本的には、全体的に好調だった4／22週の結果が大きく影響している。『野々村』は、この週にトップ、その後も4→1→2位と安定した結果を残し、総合1位を獲得した。ここには含まれないが、5／13週のトップは『スーパーリアル麻雀Ⅵ』。登場週いきなりトップで、次回はこれが首位の最右翼といえそうだ。

アーケードゲームTOP SALES 10

▶ソフトウェア（基盤）部門

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	ジャンル
1	-	初	ストリートファイターZERO2	カプコン	7.82	1	1	FTG
2	-	初	バーチャファイター2.1	セガ	7.59	2	1	FTG
3	-	初	サイキックフォース	タイトー	6.93	3	1	FTG
4	-	初	ゼビウス3D／G	ナムコ	6.63	4	1	STG
5	-	初	鉄拳2バージョンB	ナムコ	6.42	5	1	FTG
6	-	初	バーチャファイター2	セガ	6.35	6	1	FTG
7	-	初	メタルスラッグ	ナスカ/SNKネオジオ	6.31	7	1	STG
8	-	初	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ/ビスコ	6.15	8	1	TBL
9	-	初	ファイナルロマンスR	ビデオシステム/ビスコ	6.08	9	1	TBL
10	-	初	バーチャストライカー	セガ	6.06	10	1	SPT

▶完成品（筐体一体型）部門

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	ジャンル
1	-	初	ガンブレードNY	セガ	7.92	1	1	STG
2	-	初	電脳戦機バーチャロン	セガ	7.39	2	1	FTG
3	-	初	タイムクライシス	ナムコ	7.25	3	1	STG
4	-	初	エースドライバービクトリーラップ	ナムコ	6.79	4	1	RCG
5	-	初	アルペンレーサー	ナムコ	6.76	5	1	SPT
6	-	初	バーチャコップ2	セガ	6.60	6	1	STG
7	-	初	ガンバレット	ナムコ	6.40	7	1	STG
8	-	初	レイブレーサー	ナムコ	6.15	8	1	RCG
9	-	初	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	6.13	9	1	RCG
10	-	初	ダートダッシュ	ナムコ	6.00	10	1	RCG

アーケードのソフトウェア部門では、トップこそカプコンの『ストリートファイターZERO2』に奪われたものの、相変わらず『バーチャファイター』は根強い人気。『2.1』が2位に、『2』が6位にランクインを果たした。3・5位はPSソフトとして発売中もしくは予定のあるもの。サターンにもそろそろ大物の移植が欲しいところだ。完成品部門はセガとナムコの独壇場。タイプとしてはガン・シューティングが圧倒的に強いようだ。1位の『ガンブレードNY』をはじめ、3位『タイムクライシス』、6位『バーチャコップ2』、7位『ガンバレット』の計4本がランクインしている。

⬅ロボット格闘アクション、『電脳戦機バーチャロン』は惜しくも第2位。

MONTHLY News Digest

VIRTUA FIGHTER 3

ついに登場!! 2人目の新キャラ 鷹嵐(TAKA-ARASHI)のすべてを AM2研 鈴木裕氏に直撃インタビュー

いままでの相撲キャラのイメージを完全に覆す自信がある

6月6日、東京おもちゃショーの会場で、ついに『ＶＦ３』２人目の新キャラが発表された。以前から言われていた巨漢の日本人男性――「鷹嵐」という名の相撲取りである。さっそくＡＭ２研・鈴木氏のもとに駆けつけ、話を聞いた。

「なんか見せるのやだな〜」新キャラのイラストを前に、鈴木氏は照れ臭そうに笑った。この言葉の本当の意味は「このイラストを初めて見た誰しもが感じてしまう『既成のイメージ』と、それに対する微妙な、そして不正直なリアクションを見るのがいやだ」ということだろう。怒られるかとも思ったが、思い切って感じたままを話すと、ニヤっと笑ってくれた。

「だから、梅小路葵の発表から３カ月も経っちゃったんですよ。みんなそういう風に感じると思ったから、今までの相撲キャラと決定的な違いが出せることがわかるまで絶対に決められなかったんですよ。」

――だからこそ外見にこだわったんですね。

「そう、逆三角形のシャープなイメージではないけどかっこいい。多少のパンチを食らっても応えない、それでいて、ハイキックとかどんなワザでも出せそう…そんなキャラができるまで待っていたんです」

――で、この「鷹嵐」ができ上がったんですね。

「彼を見ていると〝ただの相撲取りじゃなさそうだ〟とか、〝どういう過去があるんだろう〟とかいろんなイメージが湧いてくるでしょう。『ＶＦ』のルールは相撲じゃないんだから地面に手をつこうが、転がろうがかまわない。逆に言えば相撲しかできないキャラじゃだめ。〝どんなワザを持っているんだろう〟という期待の持てないキャラを付け加えても意味がないし……。いま、彼の自由なイメージに合わせてどんどんワザを作り直しているんですよ。それから微妙な調整もしています。最初の身長は220ｃｍだったんですけど、これだと強すぎるから少し小さくしました。脂肪の厚さも調整しています。パンチの効き方が変わってきますからね（笑）。

相撲取りの単純なイメージを思いっきり裏切る自信がありますから、期待して待っていて下さい」

(株)セガ・エンタープライゼス
第二AM研究開発部
鈴木 裕氏

◀「かわし」の一連の動きを鈴木氏自ら実演。

――ところで、大きな意味で『2』から『3』へはどういう点が変わるのでしょうか？

「『バーチャファイター』シリーズの永遠のテーマはリアリティの追求です。そういう意味で、ひと口で言ってしまえば、現状のテクニックを駆使してよりリアリティを出す、ということになります」

――具体的にはどういうことになるんでしょうか。

「『1』と『2』の誰にでもわかる大きな違いはジャンプ力が落ちているということですよね。この時点ではリアリティのない大ジャンプを避けたんですけど、それでも高かった。じつはジャンプで頭の上を飛び越えないと体の入れ替え（左右の位置替え）ができなかったんです。『3』の最新技術ではジャンプを使わなくても体の入れ替えが可能になったんです。だからより自然なジャンプ力にできるんです」

――攻撃システム等の変更はありますか？

「最大の変更は防御、というか〝かわし〟です。現実の格闘では、普通パンチが飛んできたら避けますよね。でも『VF2』まではひたすら防御。耐えて耐えて反撃というパターンでした。この点にリアリティを加えるために、攻撃を〝かわして〟敵の後ろに回り込んで、すぐに攻撃に移っていくことが出来るようになります。これは大きな違いです」

――『3』ではリングの概念が無くなるんですよね？

「そうです。でも全ステージに壁ができるというわけではないんです。まだ詳しくは言えないんですが、今までとはまったく違うステージも考えています。いろいろやっていく中で、いい方法を見つけていこうと思っています」

すべてにおいて気持ちのいい進歩を遂げているという『VF3』。これからも『電撃SEGA EX』では毎号最新情報をお届けしていく予定だ。

鷹嵐
TAKA-ARASHI

男性27歳

血液型	O型
格闘スタイル	相撲
国籍	日本
職業	力士

次号では『VF3』最新情報を一挙に公開!?

'96 TOKYO TOY SHOW

'96 東京おもちゃショーレポート
注目イベントと新作タイトルを中心に、ショーの見どころを徹底紹介!

コンシューマ機会場大混雑 なかでもセガのブースに人気集中

去る6月6日〜9日に、千葉・東京コンベンショナルセンター(幕張メッセ)で開催された、おもちゃ業界最大の展示会「'96東京おもちゃショー」。日本中のおもちゃメーカーが一堂に会するイベントだけに、業界関係者はもとより、一般公開日には多くの家族連れも詰めかけて大いに賑わった。なかでも、全会場の1/3をしめるコンシューマ機の会場は、終日大勢の来場者で大混雑していた。

もっとも、独自の展示会を持つ任天堂とソニーは、今回のショーには不参加。スーパーファミコンとプレイステーションのソフトは、各サードパーティごとに出展されただけだったし、とくにスーファミのソフトは、ハードの移行期にともなって出展タイトル数が大幅に減少していた。このため、コンシューマ機の会場に限って言えば、全体的な雰囲気は、昨年よりもやや落ち着いたように感じられた。

そんななか、ステージでのイベントに、出展された新作ソフトにと、常に黒山の人だかりができていたのがセガのブース。では、いったいどんな催し物や新作タイトルに注目が集まったのか、セガのブースを中心に、今回のショーの見どころを詳しく紹介していこう。

鈴木裕氏のトークショーで『VF3』の謎が明らかに!?

今回のショーで人気を集めたのは、各ブースのステージで行われた数々のイベント。セガブースでも、連日15分刻みのスケジュールでタイトルごとのイベントが組まれていた。横山智佐さんによる『サクラ大戦』のイベントなど人気声優が出演するものはもちろん、今回のショーでは、ワープの飯野賢治氏や、レッドカンパニーの広井王子氏など、ゲームクリエイターのトークショーの人気が、例年以上に高かった。最近のゲーム業界の動向を反映して、クリエイターの発言に対するユーザーの関心は、急速に高まっているようだ。

しかし、数あるイベントのなかで最も注目を集めたのは、なんといっても初日に行われたセガAM2研・鈴木裕氏による『バーチャファイター3』のトークショー。このなかでは、新キャラ“鷹嵐”が初公開されたばかりか、いくつかの『VF3』の最新情報が発表されたのだ。「脂肪」のパラメータや「かわし」の要素(詳細は前ページのインタビュー参照)、「風」の存在(『VF3』AOUショーバージョンのデモで葵の着物の裾がヒラヒラしていたアレ。出した技の風圧でも衣装が揺れたりするらしい)などが明らかにされた。

▲国内外総計170を越えるおもちゃメーカーが幕張に結集。ゲーム関係がその1/3を占めた。

▶セガブースはゲーム関連とおもちゃ関連に分けられた。

◀開幕直後に行われた『バーチャ3』のトークショー。

▲『セガサターンネットワークス』では、X-BANDがとくに人気だった。

当日は入場者が少ない業者招待日にもかかわらず、ステージ前にはマスコミや流通関係者が詰めかけ、一般公開日なみの人だかり。『VF3』に対する期待の高さを見せつけた。

SNKの『真説サムライスピリッツ武士道列伝』がSSにも登場

サターンの新作ソフトに目を移そう。まずセガブースで人気だったのは、なんといっても『NiGHTS』。国内では初めて「セガマルチコントローラ」で『NiGHTS』をプレイできるとあって、終始行列が絶えなかった。

完成度50%バージョンが出展された『ファイティングバイパーズ』も人気。すでに全キャラプレイ可能ではあったが、ヒットマークや壁の破片などのエフェクトはまだ手つかず。完成にはもう少し時間がかかりそうだ。

このほか、女性や子どもにも人気のあった『バーチャファイターキッズ』『バーチャコップ2』、ビデオ展示ながら人気を集めていた『リグロードサーガ2』『伝説のオウガバトル』なども注目作として挙げておきたい。

サードパーティのソフトでは、カプコンの『ストリートファイターZERO2』のプレイアブル・デモが大人気。ナッシュ、ダン、リュウ、さくらといった一部のキャラしか使用できないバージョンではあったが、予想以上の開発状況に来場者が殺到し、一般公開日には入場規制も行われたほどだった。気になる移植のデキだが、前作『ストZERO』と同レベルの移植と思っていて間違いない。

とくに注目したいのは、SNKからNEO・GEO-CDのみで発売予定だった『真説サムライスピリッツ　武士道烈伝』のSS版とPS版が発表になったこと。この作品は、『妖花慟哭之章』『魔都封滅之章』『邪天降臨之章』の3部作からなるRPG。各機種ごとに2作ずつしか発売されないため、上記3機種のうち2機種以上持っていないとすべての作品を楽しめない。これはやや残念だが、RPGのビッグタイトルではまだまだ弱いサターンだけに、そのできばえには多いに期待したいところ。ちなみに、サターンで発売されるのは『妖花慟哭之章』と『魔都封滅之章』だ。

パソコン、ネットワーク関連の出展も増加傾向

もうひとつ、今回のショーで目に付いたのは、先日公開された『セガサターンネットワークス』や、セガのPC事業部が出展したWindows95対応ソフトの人気ぶり。『セガサターンネットワークス』ではX-BANDによる通信対戦ゲームが、PCではWindows95版『デイトナUSA』や『バーチャコップ』が注目を集めていた。とくに『バーチャコップ』はマウスの快適な操作感が好評だったようだ。『セガサターンネットワークス』については次ページからのニュースページで、セガのPC事業については、131ページからの「SEGAWAVE」でそれぞれ紹介しているが、このようなセガのマルチメディア展開も、今後目が離せない動きになりそうだ。

今回のショーを振り返ると、サターンも発売後1年半を過ぎ、発売タイトルもだいぶ落ちついてきた感じ。『NiGHTS』を始めビッグタイトルの出展もあったものの、全体的にまとまりすぎている感じも受けた。アッと驚く新作タイトルがもう少し欲しかった、というのが会場に足を運んだサターンユーザーの正直な気持ちかもしれない。

ウワサのネットワーク・システム 7月27日　14,800円で ついに発売決定!!

インターネットの環境が45,000円で手に入る!!

6月3日、東京・如水会館で、セガサターン専用ネットワーク・アダプタの発表会が行われた。これは『セガサターンネットワークス』というもので、わずか14,800円で話題のインターネットやパソコン通信、通信対戦ゲームまでもが楽しめてしまうシロモノだ。

発売日は'96年7月27日。同じ日に、文字の入力をスムーズに行うための『セガサターンキーボードセット』、通信で入手した情報を保存するための『セガサターンフロッピーディスクドライブ』が発売される。なお、通信対戦ゲームなどで使われるプリペイドカード『セガサターンメディアカード』はサービス開始時期の関係で、8月下旬の発売になる。

家庭用ゲーム機では初の低価格通信端末だけに、業界内外の注目度は高く、会場にはゲーム雑誌はもちろん、一般誌や経済誌までもが押しかけていた。

セガサターンネットワークスとは一体何者なのか

家庭用通信端末と言われても、ピンとこない人もいるかも知れないが、その実体は、サターン本体の拡張スロットに差し込むモデム（MOdulator－DEModulatorの略。デジタル信号を音声信号に変え、電話回線などで転送できるようにする機器）と、それをサターンで扱うためのソフトウェアがセットになったものだ。これがあれば、世界中のコンピュータと家庭にあるサターンが、電話回線で接続できるようになる。

今回発売される『セガサターンモデムキット』には、モデム本体のほか、インターネット接続を可能にするソフト、国内最大のパソコン通信サービスNifty－Serveへの接続ソフト、『バーチャファイターリミックス』通信対戦対応バージョンの3本のソフトが同梱される。目的にあわせてＣＤを入れ替えるだけで、これらの機能が使えるのだ。さらに、今後これらのソフトがバージョンアップされた時もソフトを購入するだけで、最新の技術に対応できるというわけだ。

同時発売されるキーボードはIBM－PCで使われているミニサイズ（テンキーが無い）のものが採用されていて、これがあれば、文字情報を大量に扱うパソコン通信などで重宝する。一方、フロッピーディスクドライブもＰ

▶発表会会場でのデモプレイも大混雑した。

◀すでに商品のパッケージも展示されていた。

セガサターンネットワークス 商品概要

▲セガサターンネットワークスのフルセット。電話回線は電話機と共用できる。

■セガサターンモデムキット　14,800円　7月27日発売予定
- セガサターンモデム（14,400bps、アナログ電話回線専用）
- セガサターンインターネット（インターネット接続用ソフト／CD-ROM）
- PAD NIFTY（ニフティサーブ用通信ソフト／CD-ROM）
- バーチャファイターリミックス（通信対戦用ゲームソフト／CD-ROM）
- ニフティイントロパック（ニフティサーブ入会アカウント／1,000円分の使用権つき）
- モジュラーコード（電話回線用延長ケーブル／5ｍ）

■セガサターンフロッピーディスクドライブ　9,800円　7月27日発売予定
- セガサターンフロッピーディスクドライブ（3.5インチ2ＨＤ）
- セガサターンＦＤＤオペレータ（CD-ROM）

■セガサターンキーボードセット　7,800円　7月27日発売予定
- セガサターンキーボード（ＪＩＳ規格文字配列）
- HabiratII（HabitatII通信用ソフト／CD-ROM）

■セガサターンメディアカード　2,000円　8月下旬発売予定
- X-BAND専用ICカード（100度数分内蔵のプリペイドカード）

Cのものと同じ、3.5インチ、1.44メガバイトタイプのものを採用している。メールやブックマークの保存だけではなく、サターン本体のRAMもセーブできるようになるという。

セガサターンネットワークで拡がる「本当の」マルチメディア

何より注目すべきは14,800円という価格。サターン本体とあわせてもわずか35,000円弱でインターネット端末が購入できてしまうのだ。先日、アメリカではすべての家庭をターゲットにした「500ドルパソコン」の開発に着手したばかりだが、それよりも早く、しかも全世界で340万台売れているハードで発売されることの意義は大きい。

双方向通信可能な端末が広く普及すれば、マルチメディアの可能性も大きく拡がるだろう。たとえば、サターン上での映画やコンサートの上演、「アメリカ横断ウルトラクイズ」のような視聴者参加型のクイズ番組、世界最強を決めるバーチャファイター大会などなど……。低価格の端末が普及すれば、従来では想像もつかなかった遊びやビジネス、福祉、教育の新しいスタイルが誕生するはずだ。全世界標準の通信端末に進化した、サターンの今後に期待したい。

モデムで拡がるサターンのマルチメディア・ワールド

NET
SEGASATURN NETWORKS

『セガサターンネットワークス』は3つの分野で構成される。それぞれ専用のCD-ROMを入れ替えるだけで、インターネットから通信対戦までできてしまうのだ。このため、ソフトのバージョン・アップも手軽に行える。

セガサターンインターネット

●World Wide Web

▶ここから世界中の情報が集められるのだ。

現時点で利用できるサービスはWWW（世界中から参照できる掲示板）とe-mail(世界中に発送できる電子郵便）の2つ。アクセス時に必要なアカウント（ID）については、150のプロバイダ(通信回線の仲介業者)で即座に発行手続きを取ることができる。

▲2,000ものホームページを登録済み。

PAD NIFTY（パッド・ニフティ）

●Nifty-Serve

▶パッド操作だけでパソコン通信ができる。

国内最大のパソコン通信サービス、ニフティ・サーブにサターンのパッドだけでアクセスできる。インターネットに比べて、地域密着型の情報がウリ。趣味が合う人同士の情報交換などが盛んだ。

●HabitatII

自分の分身が仮想都市の中で生活できるソフト。チャット（パソコン通信での井戸端会議）やゲームが楽しめる。

▲通信型ＲＰＧなどがリリースされる予定だ。

X-BAND

●バーチャファイターリミックス
●セガラリー・チャンピオンシップ
●サターンボンバーマン
●デイトナUSAリミックス
●ワールドシリーズベースボール
●電脳戦機バーチャロン

▶本格的なサービス開始は8月末から。

対応ソフトとセガサターンメディアカードを用意するだけで、自宅で通信対戦ゲームがプレイできてしまうもの。料金は対戦相手を1人紹介してもらうごとに6度数(120円)の予定。対応ソフト第1弾『バーチャファイターリミックス』はモデムキットに同梱される。

▲対応ソフトも続々と登場予定。

E3

未発表のシークレットウェポンが続々ついにベールを脱いだサターン版ソニック最新作も登場!

横スクロールから3Dワールドへ ニューソニックはさらに過激に!

5月16日から18日の3日間、アメリカ・ロサンゼルスで、ゲーム関連では世界最大のショー、E3(ELECTRONIC ENTERTEAINMENT EXPO)が開催された。各種ゲーム機やパソコンのゲームメーカー、関連グッズメーカーまで、出展社数は400社以上!来場者数のほうも、あのウィンドウズ95発売目前に開催された昨年を上回る盛り上がりぶり。

そんな熱気のなか、われらがセガブースでは、まだ日本では公式リリースされていないビッグタイトルのデモビデオが流されていた。それこそ、セガファンが待ち望んでいるソニックシリーズの最新作、『Sonic X-Treme(ソニック・エクストリーム)』だ! この『Sonic X-Treme』は、これまでのシリーズからガラッと変わり、3Dタイプの高速アクションゲーム。しかも、ただの3Dではなく、上下左右360度、どの方向にでもグリグリ動き、走り、ジャンプしまくれる。もちろんグラフィックは、すべてテクスチャーマッピングだ。

ソニックのアクションのほうではトレードマークである〝スピンダッシュ〞は今回も健在。さらに新しく〝スピンスラッシュ〞と、〝ソニックストリーム〞というワザが与えられた。しかし、これらがどんなワザかは、現段階では不明だ。気になる発売日は今秋。ただし、これはアメリカの話で、日本での発売は未定ということだ。くやしいけど、今後の続報を待っていて欲しい。

▶『VirtuaFighter3』のデモ映像は、E3でも注目を集めていた。

◀セガブースでの一番人気はやはり『NiGHTS』。

アーケードの超人気ゲーム『Virtual On』が、もう移植!?

注目ソフトは『Sonic X-Treme』だけではない。まず、人気沸騰中の『Virtual On』。会場で配られた資料によると、発売予定は今夏(!?)さらに、バイクレースゲームの雄、『Manx TT』の移植も決定。こちらは今秋発売予定だ。いずれも日本での発売は未定だが、できることなら、あの2本スティックも、ぜひ同時発売してほしいものだ。

ここでは伝えきれなかったが、サードパーティーにも新作は目白押し。今年後半のゲームラッシュを期待して待とう!

▲『Sonic X-Treme』展示風景

ついに登場!サターン版『ソニック』

下に並んだ画面写真を見てもらえばわかるように、セガが、満を持して放つ『Sonic X-Treme』は3D。これを見る限り、視点はひとつではなく、任意に選択できるようだ。新たな3Dワールドで、ソニックはどんな冒険を繰り広げてくれるのだろうか?

▲ビデオ展示ながら、スピード感あふれるアクションが印象的だった。

『Manx TT』移植決定

◀バイク好きからの高い支持を誇るアーケードのレースゲーム。日本でもぜひ発売して欲しいタイトルだ。

『Virtual On』の発売は夏!?

▶ご存じ『バーチャロン』。日本での発売日は未定のまま。そんなに早い移植がホントに可能なのだろうか?

SEGA SATURN

早くも300万台突破!! 20,000円 Newサターンの快進撃続く!

サターンの国内累計販売台数が、5月28日で300万台を突破した(セガ発表)。20,000円のNewサターンが発売された3月22日時点での累計出荷台数が、約220万台と言われているから、わずか3カ月強で、80万台ものサターンが売れたことになる。もちろん、新世代機のなかで、国内300万台を突破したのはサターンが始めて。今後も『ナイツ』『バーチャファイターキッズ』を始めとする、人気タイトルや、インターネットやパソコン通信に接続できる『セガサターンネットワークス』など、新たな購買層を開拓できそうな商品が豊富にそろっているだけに、'96年度末までに500万台達成というセガの目標は、射程圏内に入ったと言えそうだ。

もっとも、6月22日からは、ソニーが新型プレイステーションを19,800円(税別)で販売開始。翌23日には任天堂からNintendo64も発売になる。サターンを含めた新世代機3機種で、シェア争いがさらに激化していくのは確実だ。セガが、どのような戦略で、ライバル2機種に対抗していくのか注目したい。

◀サターンは、ポストスーファミの座を獲得できるのか？

撮影協力：石丸電器ゲームワン

TOKI-MEMO

『ときめきメモリアル』全国イベントキャラバン'96夏

SS版の発売を7月19日に控え、サターンユーザーの期待も高まる『ときメモ』。この『ときメモ』のイベントキャラバンが開催される。

皮切りとなるのは、7月27日東京・豊島公会堂(開場12:00、開演13:00予定)。声優の金月真美さんや、'96コナミときめきティーンの栗林みえさんほかが出演を予定している。東京開催の問い合わせはアニメイトTEL03(3957)1234まで。東京以外での開催スケジュールは、来月号でチェックしよう。

V-SATURN

ビクターからオープンプライスのNew V-サターン登場

ビクターからも、新しいVサターン(RG-JX2)が登場。オープンプライスだが、店頭での実売価格は、Newセガサターンと同じ20,000円程度(税抜き)になっている。もちろん、セガサターンの完全互換機。本体の色が違うだけなので、好みで選べる。

▲セガサターンより濃いめのファントム・グレー。

EVENT

毎年恒例「ゲームザウルス」名古屋・吹上ホールで開催

中部地区の夏の風物詩とも言えるゲームイベント『'96ゲームザウルス』が、今年も開催される。新作ソフトの展示やメーカー各社のステージイベントが楽しめるぞ。日時は8月17・18日、場所は名古屋・吹上ホール。入場料金は、前売り500円、当日800円だ。

▲昨年は2万人以上の来場者を記録。

CAMPAIGN

優勝賞金100,000円!! 『ブレインバトルQ』パワーサマー大会

㈱クレフでは、この夏同社のSSソフト『ブレインバトルQ』のゲーム大会を開催。ソフトのなかで行われているクイズ選手権で優勝し、そのスコアをハガキに書いて送ろう。優勝賞金10万円をはじめ100位までに賞金が授与される。詳しくは店頭で確認しよう。

▲高スコアを目指してゲームをクリアしよう。

※『'96ゲームザウルス』の招待券を5組10名様にプレゼント。
希望者はハガキで編集部『GZ』係まで。7月20日消印有効。

必殺！

のさばる悪は許せねえー。

あの「必殺！」がセガサターンでいよいよ登場！

SEGASATURN

6月28日 発売予定
税抜価格 5,800円

セガサターン専用
アクションゲーム

※画面は開発中のものです。

松竹映画「必殺！主水(もんど)死す」ロードショー公開中！

人気TVシリーズ「必殺」が、ついに横スクロール型アクションゲームになった！依頼人の怨みを晴らすために立ち上がった中村主水たち。はたして4人の仕事人の前に待ち受けるものは……。

江戸の町に突然起こった、連続神隠し事件。突然消えた娘の調査をしているうちに、恐ろしい臓器売買の秘密組織が浮かび上がってきた。謎の商人、老中、南蛮人達を相手に、はたして主水は無事に市民の怨みを晴らすことができるのか!? 江戸の闇に仕事人の必殺技がうなる！

EMOTION DIGITAL SOFTWARE

ゲームの内容についてのお問い合わせは下記まで。
バンダイビジュアルお客様センター
tel 03-5828-7582 受付時間：月〜金曜日(土・日・祝祭日を除く)10時〜16時

松竹株式会社
バンダイ ビジュアル株式会社

独占特報から、スクープ写真・ウラ情報まで！
GET THE NEW!
NiGHTS
銀河お嬢様伝説ユナSS（仮）
バーチャコップ2
ストリートファイターZERO2
機動戦士ガンダム外伝（仮）
スタートリング・オデッセイ3 ミレニアムの聖戦
エターナル・メロディ（仮）
マイドリーム（仮）
SEGA SATURN
SEGA

SATURN	ATC	前回紹介	初登場	前評判	読者 ——	業者 ——
●発売元 セガ ●発売日 '96年7月5日 ●価格 5,800円		INTER FACE/備考	セガマルチコントローラー			

電波ジャック!!!

『ナイツ』の発売に先駆けて、テーマソング『ドリームス ドリームス』が発売される。そこで、CDにも入っていないこの曲の日本語イメージを初公開！　さらに創刊記念特別企画として、電波をジャックして全国のラジオからオン・エアー！　感動の名曲をぜひ聴いて欲しい。もちろん、後半4ページではゲーム内容とその魅力を徹底紹介。読んで聴いて発売前に友達に差をつけろ！

『DREAMS DREAMS』が聴ける放送局&番組名

水谷優子のアニメ探偵団2

パーソナリティ：水谷優子

放送局	放送日時
岩手放送 684KHz	6月23日(日)／ 24:30～25:00
秋田放送 936KHz	6月22日(土)／ 23:30～23:55
福井放送 864KHz	6月23日(日)／ 24:30～25:00
山陰放送 900KHz	6月25日(火)／ 22:00～22:30
中国放送 1350KHz	6月23日(日)／ 25:00～25:30
西日本放送 1449KHz	6月23日(日)／ 9:30～10:00
高知放送 900KHz	6月23日(日)／ 11:10～12:00

電撃大賞 五霊闘士オーキ伝

パーソナリティ：石川英郎
　　　　　　　：永島由子

放送局	放送日時
文化放送 1134KHz	6月29日(土)／ 26:00～26:30
ラジオ大阪 1314KHz	6月30日(日)／ 26:00～26:30

の～みそコネコネ ラジオ・コンパイル

パーソナリティ：柳瀬なつみ

放送局	放送日時
STV放送 1440KHz	6月30日(日)／ 23:00～23:30
東北放送 1260KHz	6月28日(金)／ 24:30～25:00
新潟放送 1116KHz	6月29日(土)／ 24:30～25:00
茨城放送 1197KHz	6月29日(土)／ 24:30～25:00
栃木放送 1530KHz	6月29日(土)／ 24:00～24:30
ラジオ日本 1422KHz	6月29日(土)／ 24:30～25:00
中部日本放送 1053KHz	6月29日(土)／ 22:30～23:00
AMKラジオ関西 558KHz	6月29日(土)／ 24:30～25:00
中国放送 1350KHz	6月29日(土)／ 24:30～25:00
九州朝日放送 1413KHz	6月29日(土)／ 24:30～25:00

ピクチャーランドCLUBⅡ

パーソナリティ：金丸淳一
　　　　　　　：丹下 桜

放送局	放送日時
ラジオ関西 558KHz	6月26日(水)／ 23:30～24:00

穴井夕子のミラクルゲーマーキッズ

パーソナリティ：穴井夕子

放送局	放送日時
東京FM 80.0MHz	6月28日(金)／ 26:00～27:00

LUNARシルバーストーリー

パーソナリティ：ドン・マッコウ
　　　　　　　：萩森侚子

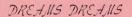
放送局	放送日時
TBSラジオ 954KHz	6月25日(火)／ 24:30～25:00
琉球放送 738KHz	6月25日(火)／ 24:30～25:00

フォーチュン・クッキー

パーソナリティ：深沢美潮
　　　　　　　：中川亜紀子

放送局	放送日時
TBSラジオ 954KHZ	6月25日(火)／ 24:00～24:30
琉球放送 738KHz	6月25日(火)／ 24:00～24:30

テーマ曲には『ナイツ』の秘密のテーマが……

右ページの日本語イメージを読んでもらえばわかるように、この曲はゲームに登場するエリオットとクラリスのラブソングの様にとれる。つまり隠されたテーマとは、2人の恋(?)。ゲームの中にそういった描写は出てこないが、そんなことを考えながらプレイすれば、また違う『ＮｉＧＨＴＳ』の魅力に出会えるかも…。

星が静かに降る夜にみた夢は
甘い匂いのする夢
誰かが扉の向こうで僕を呼んでいた

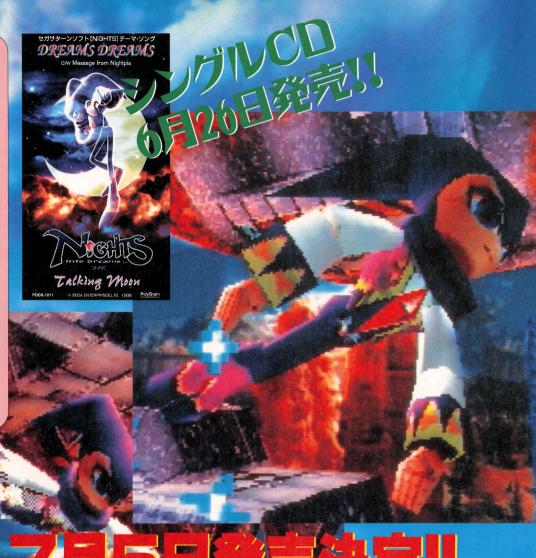
僕を呼んでいたのは君
僕も君をさがし続けていたんだ
そう　もうずっと長い間
僕は自分でも誰を探しているのか
わからなかったけど　君の声を聞いて
迷わず「みつけた！」って思ったんだ

今まで触れようとすら思わなかった
この大きな扉を開けようとしたことは
僕にとって一大事だった　でも
扉はひとりでに開いてしまったんだ

君はなんでもない平凡なところに
まるで景色のように、佇んでいたね
本当になんでもない感じで微笑んでいた
こんなに近くにいたなんて知らなかった
どうして今まで気がつくかなかったんだろう
僕は少し悩みました

君のいる夢は僕が今までにみたこともない
光りであふれている
光りの中にいるとどんな望みもかなないそうな
なんかそんな気持ちになってくる

セガサターンソフト[NiGHTS]テーマ・ソング
DREAMS DREAMS
c/w Message from Nightpia
NiGHTS into dreams… [ナイツ]
Talking Moon
PODX-1011 © SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996 PolyGram

シングルCD 6月26日発売!!

7月5日発売決定!! 発売直前最新情報

すべてのサターン・ユーザー待望のソフト『NiGHTS』が、いよいよ7月5日に発売される。今月は発売直前なので、このゲームの世界と基本的な遊び方を紹介するぞ。電波ジャックを聴いてこの特集を読めば、君も夢の世界の住人だ

ここから先4ページは『ナイツ』の見どころを徹底チェック。なんとなく飛んでいるだけでも十分楽しいゲームだけど、この記事を読んで『ナイツ』の知識を深めれば、違った楽しみが生まれること間違いなしだ。

なお、『ナイツ』をより快適にプレイするためのアナログ・パッド「セガマルチコントローラー」が同時に発売される。価格はコントローラー単体で3,800円だが、『ナイツ』同梱パッケージならば7,800円。セットで買うと1,800円おトクになるのだ。左のパッケージを目印に、夢の世界の必須アイテムをゲットせよっ!!

夢の世界は
次のページからだ！

『NiGHTS』に登場するおもなキャラクター

ナイツ(NiGHTS)

暗く、恐ろしい夢の世界「ナイトメア」の支配者、ワイズマンの片腕として創られた。しかし、自由を好み、誰の指示にも従おうとしなかったためワイズマンの逆鱗に触れ、夢のはざま「イデアパレス」に封印されてしまう。

空を飛んだり、体を自由に変形させる能力を持つ。

エリオット(ELLIOT)

ある日、バスケットを楽しんでいたが、とつぜん現れた高校生グループに得意なバスケットで負かされてしまう。

その夜ベッドに入り眠りにつくと、昼間受けた屈辱から悪夢を見る。夢の中で、悔しさ、苦しさから闇雲に逃げ惑うが、やがてナイトピアに迷い込み、ナイツに出会う。

『NiGHTS』の世界

このゲームには2つの世界が登場する。人々の楽しいという気持ちが反映される「ナイトピア」と、暗く恐ろしい「ナイトメア」、いわゆる悪夢である。

人は夢をひとつの世界としてとらえ、夢を見ると「いい夢を見た」「悪夢だったなあ」と言う。しかし、実際には意識がどちらの世界を訪れたかによって、夢の善し悪しを決定しているだけなのだ。2つの世界は「ナイトディメンション」と呼ばれる異次元に存在し、人の意識がナイトディメンションに訪れることで夢を見るのである(もちろん、ゲームの中でのことだが)。

ナイトピアは、夢の訪問者(ビジター)がイデアと呼ばれる光に自分の意識を投影することで創り出される。イデアがなければナイトピアも存在できないわけだ。

一方、ナイトメアは支配者ワイズマンやセカンドレベル(ゲーム中ではステージ・ボス)以上の生物によって創られた世界。ワイズマンはナイトディメンション統一のため、ビジターからすべてのイデアを奪い取り、ナイトピアの消滅をはかる。

クラリス(CLARIS)

幼い頃からミュージカルの舞台に立つことを夢見る15歳。ツインシーズ100周年ミュージカルに応募、何とか第2次審査まで通過するが、初めて立つ舞台の迫力に圧倒されてしまう。その夜、気落ちした彼女は悪夢を見る。悪夢から逃げまどう中で、エリオット同様、ナイトピアにたどり着く。

リアラ(REALA)

ナイツと一緒に、ワイズマンの片腕として創られたファーストレベル・ナイトメアン。冷酷かつ残忍な性格ながら、ワイズマンには絶対的な忠誠心を見せる。飛行、変形など、ナイツとほぼ同じ能力を持つことと、正反対の性格から、ナイツとの仲は悪く、お互いライバル視している。

夢の世界へ飛び立とう！

飛行をテーマにしたゲームだけに、慣れないうちは操作にとまどうことだろう。このページで、『ナイツ』の基本をマスターするのだ！

ポリゴンで構成された３Ｄ空間を飛びまわるゲームだが、基本的には横スクロール・アクションと思ってもらってかまわない。というのも、画面の手前や奥に移動するときは、ボブスレーなどによって強制的に視点が変化するため、ナイツでいる間は奥行きを意識する必要がないのだ。上昇したいときは↑、右へ進みたいときは→といった具合に、素直に行きたい方向へ入力していけばいいぞ。Ⓐ、Ⓑ、Ⓒボタンはどれも同じ扱いで、短く押すとタッチダッシュ、押し続けるとドリルダッシュと呼ばれる動作を行う。Ⓛ、Ⓡボタンはアクロバット飛行をするときにしか使わないため、慣れないうちは無理に使う必要はないだろう。

×20

ブルーチップ

ドリーム各地に散らばる青い珠。まずは20個集めて、右のイデアキャプチャーに突っ込むのだ。

イデアキャプチャー

イデアを封印しているクラゲのような物体。最初のデモで奪われた、４つのイデアを集めるとボスがいるナイトメアに行ける。

ここに注目

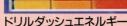
▲画面左上はイデアキャプチャーの耐久力。時間があるうちにに20個集めよう。

▲イデアを解放したら、急いでスタート地点のイデアパレスに戻るのだ。タイムがなくなると、同化が解けてしまうぞ。

ドリルダッシュ

ボタンを押しっぱなしにすると、ナイツは進行方向にダッシュする。ダッシュしている間は、ほとんどの敵を倒すことができるが、画面左下にあるドリルダッシュゲージを消耗してしまう。当然、ゲージがないとドリルダッシュが使えなくなってしまうので、リングをくぐってゲージを回復させること。

なお、ボス・ステージではドリルダッシュを多用するので要注意。

ドリルダッシュエネルギー

▲敵だけでなく、雪玉やブロックなども破壊できる。パラループと組み合わせて高得点を狙え！

タッチダッシュ

ナイツが敵に接触したときにボタンを押すと、敵をはじきとばすことができる。飛ばされた敵は丸くなって飛んでいく。

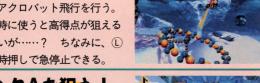
パラループ

ナイツから発生する光の軌跡で円を描くと、空間に穴を開けることができる。これを使ってアイテムを囲むと、一気に回収できる。

アクロバット飛行

飛行中にＬ、Ｒボタンを使うと、アクロバット飛行を行う。ある時に使うと高得点が狙えるらしいが……？　ちなみに、Ⓛ Ⓡ同時押しで急停止できる。

◀黄色と青のリングをくぐると、アクロバット・タイム。高得点のチャンスだ！

ランクＡを狙え！

イデアを解放し、イデアパレスに行くと一区切り。今のプレイがＡ～Ｆに評価されるぞ。最終評価でＣ以上を取らないと、最終面にたどり着けないのだ。

◀点数に応じてランクづけされるので、リングの連続通過で得点を稼ぐことが基本。

エリオットとクラリス

ゲーム開始時およびタイムがゼロになったとき、ナイツとのデュアライズ（同化）が解けて人間に戻ってしまう。このとき、アラームエッグの光を浴びるとゲームオーバーになってしまうので、矢印を頼りにイデアパレスかイデアキャプチャーを目指そう。操作方法がナイツの時と違って、方向ボタンで手前、奥、左右に移動し、他のボタンでジャンプ。歩くより、ジャンプのほうが早く移動できるぞ。

◀ナイツでは行けない場所にもブルーチップが隠されているぞ。探してみよう。

▶人間の状態でもアイテムを集めたり、リングをくぐることができる。ハイジャンプを使え！

クラリスとエリオットの見る夢は？

それぞれ4つのドリーム、計8つのドリームが存在する。ひとまず今月は6つのステージを紹介しよう。

[クラリス・ドリーム]
水と緑の山岳地帯
Spring Valley

クラリスの理想的存在である父親像によって作り出された美しい世界。雪解け水による小川や滝が見られる。

[エリオット・ドリーム]
明るい水中公園
Splash Garden

深い愛情のもとで育てられたエリオットの意識が反映された世界。海底洞窟では激しい水流が待ち受ける。

[クラリス・ドリーム]
森と道路標識の世界
Mystic Forest

森の奥深くに点在する古代遺跡や迷い込んだ者を引き込む誘い沼など、ミステリーな雰囲気が漂うステージ。

[エリオット・ドリーム]
雪の丘陵地帯
Frozen Bell

エリオットがこれまでの自分を振り返り、見つめなおして生まれた世界。ナイツがボブスレーに変形する。

[クラリス・ドリーム]
不思議議な美術館
Soft Museum

クラリスの動揺が生み出した不思議な世界。美術館の壁がトランポリンのようになっているのだ。

[エリオット・ドリーム]
荒廃した渓谷地帯
Stick Canyon

カタパルトコースターや、ナイツを磁石にしてしまう磁力発生装置などトラップ満載のキケンなエリア。

ボス・ステージ SECOND LEVEL NIGHTMAREN

4つのイデアを集めると、セカンド・レベルの待つナイトメアへと飛び立てる。ここでは、ドリルダッシュを多用して攻撃することになる。ボスの弱点をすばやく見つけ、悪夢を終わらせるのだ！

左の写真はフローズン・ベルのボス、パフィー。ゴムボールのように柔らかい体を持つ。ナイツの攻撃が一切通用しないが、タッチダッシュで遠くに突き飛ばすことはできるので、破壊できる壁に向かって投げつけちゃおう。

のこりの夢は7月5日までのおたのしみっ

『ナイツ』開発者インタビュー

ナイツのライバルはマイケル・ジョーダン!?

——ズバリ、ライバル視しているソフトは？

中「特にないですね。同時期に発売ってことなら『マリオ』はライバルですけど、同ジャンルじゃないですから。開発当初からのライバルは『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』。ぼくたちが作ってきたものを越えられるか。全世界的な展開を考えてますから、『ソニック』以上の結果を残せるものを目指してます」

——『ソニック』を越えた？

中「そりゃもう出してみないとわからない。ソニックのときよりもぼくたちの表現したいものが表現できたんじゃないかとは思います」

——『ナイツ』は飛行機の中で思いついたそうですが、ゲームにひらめきは必要ですか？

大島「ゲームの善し悪しって、最初にひらめいているかどうかだと思います。ひねり出したものってのはゲームを楽しむための努力であったり、厚みみたいなものなんですけど、ひらめきってのはもう、努力じゃ置き換えられないもの。『ナイツ』も空を飛ぶところからスタートしなければ生まれてないですからね。幹が変わっていれば、枝葉が一緒でも違うゲームに見えます。でも、幹が一緒だと、表面的なことだけで差別化しなくちゃいけないんで、パッとしないものになります」

——ひらめきが幹を？

大島「というより、種ですね（笑）」

——ディズニーの世界を意識されました？

飯塚「してませんね。めざす方向は一緒なのかもしれませんけど。ディズニーって、古き良き時代のアメリカだったり、過去のもので子どもから大人までという風に作られています。でも、僕らのゲームは未来なんです。荒廃した未来ではなくて、美しい未来。将来の子どもたちに住んで欲しい未来を想定している。その時点で方向性はまったく違いますね」

中「ディズニーはある意味ライバルかもしれませんけど、アメリカのマクドナルドでハッピーミールっておもちゃ付きのセットがあるんですよ。これにソニックとかのおもちゃをオマケでつけたことがあって、当初の予定を上回り、3週間で4,000万個売り切ったんです。これは、ハッピーミール史上歴代8位なんです。上位はほとんどディズニーキャラクターなのに、たかがゲームソフトのキャラクターが8位になれたのは非常にすごいことだ、って言われたときは嬉しかったですね」

飯塚「ミッキーが抜ければスゴイですけど」

中「アメリカのキャラクター認知度調査で、ソニックが2位が3位をとったことがあるんです。マイケル・ジョーダンの次とか、シュワルツェネッガーの次とかだったかな。その時の調査では、ソニックはミッキーやマリオより上でした。『ナイツ』のライバルはソニックだというのは、そこらへんなんです。」

——ソニックがライバルですね？

中「あれを越えるのは大変ですよ。ぼくたちの予想以上に一人歩きしてしまいましたから」

大島「ソニックを抜くってことはジョーダンとシュワルツェネッガーを抜くってことですから。かなり大変ですよね（笑）」

（'96年6月、セガにて／敬称略）

「ディズニーは古き良きアメリカ。でも『ナイツ』は将来の子供たちに住んで欲しい未来を想定してるんです」

PRODUCER 中 裕司

DIRECTOR 大島 直人

PLANNER 飯塚 隆

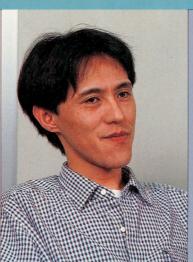
1 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX（仮）

SATURN	DC	初登場
前評判 読者 ——	業者 ——	
●発売元 ハドソン	●発売日 未定	●価格 未定

シリーズ第1作を最新ビジュアルでリミックス!!

2 ユナ ハイブリッド 画集（仮）

SATURN	ETC	初登場
前評判 読者 ——	業者 ——	
●発売元 ハドソン	●発売日 未定	●価格 未定

明貴美加氏の美麗イラストを総収録＋α!!

3タイトル同時発表と原作者独占インタビューで追う！

銀嬢始

3 銀河お嬢様伝説ユナSS（仮）

SATURN	SLG	初登場
前評判 読者 ——	業者 ——	
●発売元 ハドソン	●発売日 未定	●価格 未定

プランニングシートをGET!!

シリーズ最新作はタクティカルアドベンチャー!!

PCエンジンに始まって、OVA、ラジオドラマ、小説とマルチメディアに活躍している人気タイトル『銀河お嬢様伝説ユナ』が、ついにサターンに進出！　しかも3タイトル同時発表だ！　前作から『銀嬢伝』を追ってきた電撃だからできる徹底特集で、この注目作をチェックするぞ!!

動!!

「タクティカルアドベンチャーへ!」進化する『ユナ』

SSでもやるぞ!

原作&キャラデザイン
明貴美加氏

──『ユナSS(仮)』のジャンルはタクティカルアドベンチャーだそうですが、これはどういったものになるんですか?

明貴　まあ簡単に言っちゃえば、タクティカル…戦術・戦略ですね、つまりSLGと、これまでの『ユナ』のデジタルコミックの良さを合わせたものということになります。

── 初めてプレイする人でも大丈夫ですか?

明貴　もちろん。タクティカルアドベンチャーにしたのは、そのへんも考慮して。あとは、ボクがSLGが大好きなんで。

── 基本的なゲーム進行は?

明貴　システムについては、まだ開発の方と一緒に煮つめていっている最中なんで、今はハッキリしたことは言えないんですが。まずSLGステージがあって、それをクリアしたあとのストーリー部分を、一枚絵で解説するだけじゃなくって、もっと動きのある形で見せていく予定です。あとは、マップ間の行き来とかストーリー分岐を取り入れたり、何度もプレイしてもらえるようなことも考えてます。

SSでもいやだからこそのムービー演出

▲オープニング、エンディングはどうなる?

▶戦闘シーンでも迫力のアニメーションによる演出が見られるか!?

今回使用の画面写真は、PCエンジン『～ユナ1』『～ユナ2』、及びPC-FX『～ユナFX』でのものです。

── ハードがPCエンジンからサターンに移ったことで、サターンに対しての期待などを聞かせて下さい。

明貴　やっぱりサターンになったことで表現能力が飛躍的に上がったということですね。今までは、やりたくてもできなかったことっていうのが、けっこうあるんですよ。たとえばアニメーションのシーンだとか。そういったところでの、表現手段の幅が広がったというのが大きいですね。ビジュアルは『ユナ』のウリのひとつですから、そこのところは捨てられないでしょう。あとは、市場的にも広がってくれれば。より多くのユーザーに遊んでもらえるようになればいいなあと思ってます。

SS版『銀嬢伝』のストーリーは?

ファンならずとも気になるのが、完全オリジナルになるというSS版のストーリー。物語中の時間では、OVA新シリーズの少しあとの話になるそうだ。

いつものように、ユーリィ、リアたちとお気楽な日常を楽しんでいるユナ。しかし、そんなことはおかまいなしに、宇宙の果てから新たな敵がせまってくる! これまでは敵をくい止めるためにユナが宇宙へ飛び出していくパターンだったが、今回は地球に侵攻してきた敵を相手に、ネオ東京を舞台にして戦いが繰り広げられることに。はたして、新たな敵とは何者なのか!?

▲サターンでも、前作を上回るスケールの強敵が出現するのか。

エンサイクロペディア「ユナ」

PCエンジンの『ユナ』を知らないサターンユーザーのために、この人気シリーズのこれまでの歩みを紹介しておこう。もともと、『ユナ』はゲームではなく、オリジナルストーリーをビジュアルとともに楽しませるジャンル〝デジタルコミック〟として展開された。お気楽極楽なフツーの女子高生・神楽坂ユナが、銀河お嬢様コンテストに優勝したことをきっかけに光の救世主となって戦う、愛と友情とボケとツッコミの物語なのだ。

ラジオドラマ 『ユナ2』の番外編的なストーリーとして制作された。本編の人気キャラクターたちが、いつも以上のにぎやかさで活躍する。

❶『銀河お嬢様伝説ユナ』

PCエンジン 光の救世主の宿敵・闇の女王に操られた、暗黒お嬢様13人衆との戦い。

❷『銀河お嬢様伝説ユナ2』

PCエンジン 地球文明を滅ぼさんと迫り来る巨大戦艦、永遠のプリンセス号を止めろ！

❸『銀河お嬢様伝説ユナ〜哀しみのセイレーン』

OVA 新たな敵の陰謀により、平和に暮らすユナが絶体絶命のピンチに…！ノベライズもされた人気作。

FX OVAをもとに、FXのアニメーション機能を活かして作られたAVG。新たに描き起こされたビジュアルのクオリティの高さも話題になった。

❹そして…『ユナSS』へ！

「REMIX」にかける意気込み!!

──第1作のリメイクである『ユナREMIX』についても、サターンの表現能力でかなり違ったものになるんでしょうか。

明貴　そうですね。『REMIX』のゲーム内容は基本的にPCエンジン版とおなじですけど、さっきも言った通り表現能力が飛躍的に上がっていますから、ビジュアルはすべて新たに描き直すことになってます。って言うのも、よくユーザーのみなさんからも指摘されているんですけど、『1』の頃と今のボクの絵って全然違うんですよ。それで、今の明貴の描くユナに近いイメージで描き起こしていこうと。だから、前作版をもっているからいいや、なんて冷たいことは言わないで…。

──ぜひぜひ見てくださいと。

明貴　そうそう。あと、まだハッキリとは言えないんですけど、『REMIX』にはサターンオリジナルのオマケを入れるんですが、これが画集程度のものではなくて、もうちょっと実用性のあるものになる予定です。

──ミニゲームのような？

明貴　ゲームではないです。まあ、今のところは楽しみにしておいて下さいとだけ（笑）。

◀▲記念すべきPCエンジンの第1作の発売は'92年。画面はどちらもPCエンジン版の物です。

EXの独断！1 システムは『FE』OR『OB』？

キャラとキャラが戦うSLGでの戦闘といえば、代表的なのがSFCの『ファイアーエムブレム』に『オウガバトル』。『ユナSS』の戦闘は、どちらのタイプになるのか？　サイドビューでのアクションもかっこいいが、クォータービューのさまざまな特殊効果も捨てがたい。さらに、『ユナ』のポイントである〝キャラのかわいさ〟を見せるためには、キャラの大きい『OB』風になるのでは？

▶『ファイアーエムブレム』は、システム重視のサイドビュー画面。

◀美しい演出が印象的な『オウガバトル』のクォータービュー画面。

キャラクターへのこだわりが生きるゲームに…！

▲周囲をかためるキャラクターたちも、明貴氏の生みだした個性的かつ魅力的な女の子ばかりだ。

──では、まったくの新規で作ることになる『ユナSS』で、特別に気を遣っている部分は？

明貴　とりあえずやってみなければわからない部分っていうのもあるし、サターンだから特別にっていうところはないですね。ただ、ゲームとして『ユナ』を作っていくのは初めてなんで、これまでデジコミとしてやってきたストーリーの見せ方を活かしつつ、ＳＬＧっていうジャンルに融合させていく、そのへんに一番心を砕いてます。それでね、今、仮のサンプルでマップ用のユナのキャラが歩くだけっていうパターンがあるんですけど、それがムッチャクチャかわいいんですよ。これは僕から注文したんじゃなくて、開発の方からサンプルとして出してくれたもので。まだ仮の物なんで見せられなくて申し訳ないんですが、それが残念なくらいカワイイの。で、キャラについてはいけるなという感触をつかんだところ。他のキャラについても、かなりパターンが多くなりそうなんで楽しみにしていて下さい。サターンで初めてプレイする人も楽しめるのはもちろんのことですが、これまで応援してきてくれた人のイメージを壊すようなことは絶対にない。第一、そうなったらまずボクが許さないですから。

コンシューマ機の表現能力の限界を越えたい！

▲これはPCエンジン版のおまけについた画集の画面。サターンのクオリティに期待せよ！

──そういったこだわりは、もちろん『ハイブリット画集』でも同様に？

明貴　なるべく原画に忠実に表現できるようなものにするために努力しています。開発の方にもいろいろ苦労してもらって、取り込み方法の段階から試行錯誤して。こうすればできるだろうっていう形ができてきたところです。ＭａｃやＤＯＳ－Ｖの画集ならこんなに悩む必要はないんだけど、家庭用のＴＶに映す画集としての限界に挑戦というか、できれば限界を越えてみたい。それと、単なる画集じゃなくて、サターンにかける甲斐があるものにするつもりなんです。

──それはどんな？

明貴　言いたいけど、まだ言えないの（笑）。

EXの独断！ 2
新キャラの出現はトーゼン……!?

これまでのシリーズでも、作品ごとに魅力的な新キャラ（もちろん美少女）が登場してきた。オリジナルストーリーの『ユナSS』でも、新キャラ登場は当たり前、と考えてもいいだろう。しかし、明貴さんへのインタビューによれば、どうやら今回は単なる新キャラの登場というだけではすみそうにない。これまでにないパターンとは？　そもそも、ユナの敵なのか味方なのか？　謎はつきないのである。まず、SLGという点から考えても、多数の敵キャラが登場するのは間違いないだろう。もしかしたら、戦ったあとで味方になるキャラもいるかも。でも、それくらいなら今までにもあったパターンだし…。そうだ！　それなら逆に、味方だったのが敵に寝返ってしまうなんてことも!?

▶作品ごとに、他に類を見ないほど多くの美少女が登場してきた。

今までと違ったキャラクターにも挑戦

▲『2』で登場の人気キャラ、ユーリィ。

ユナ「んもう！　ユーリィ　いつまで食べてるのォ！　もう遅刻よ　遅刻！

話を『SS』に戻して、オリジナルのストーリーということで、どんな新キャラが登場することになるんでしょうか？

明貴　今の段階で言えることはですね…とにかく多いです(笑)。これまで『1』『2』『FX』と新キャラを作ってきましたけど、同じくらいの数はいます。OVAだと扱いきれないくらいの規模のストーリーとキャラが展開することになります。それともうひとつ、新キャラは今までみたいなパターンとは、ちょっと違うと思います。ボクが、自分に挑戦してるっていうか。ビジュアル的にも、ストーリー中での存在としても、これまでのシリーズにはないタイプになるでしょうとだけは言っておきます。

ハルナ「タロちゃーん…

▲『～セイレーン』の重要人物、ハルナちゃんは、明貴氏初挑戦の"小さい女の子"だったそうだ。

よろしくですぅ

絶対に期待を裏切らない！

──それでは最後に、明貴さん自身の期待とファンへのメッセージなどを。

明貴　今回、こんな感じで3タイトル発表しまして、完全な新作は『ユナSS』だけですが、あとの2本も、これまでに言ったように新作と言えるだけの手がかかってます。前作からのユーザーの方も絶対に楽しめるものにしますよ。そして『ユナSS』ですが、これまでの制作環境で『ユナ』をゲームとして作っていくことができるか、半信半疑だったんだけど、いろんな方の意見をいただいてやってみたところ、かなりいけそうだという確信を得ました。今度の『ユナ』はゲームだ、と胸をはって言えます。これからSEGA EX誌上でも続々と情報が出てくると思いますけど、期待していて下さい。絶対期待を裏切らないと思います。裏切っちゃった時は、ボクはハワイあたりに逃げるしかないですから（笑）。

──（笑）ありがとうございました。

▲ハワイへ脱出…なんてことはないでしょう。あとは明貴氏を信じて、続報を待つのだ!!

公認FC「銀嬢倶楽部」が発足するぞ！

今回のサターン進出、そしてOVA新シリーズと、とどまるところを知らない『ユナ』の公認FCが発足。入会すればオリジナル会員証や、最新情報いっぱいの会報（8・11・2月の3回発行）などなど、特典がいっぱいだ。会期は'96年8月～'97年3月。お問い合わせは、㈱アニメイトフィルム（TEL03−3972−1033）まで。

入会方法

郵便局から郵便振替で。振替用紙に下記の事項を明記して、会費1500円をそえて振り込む。①口座番号…00170-5-717712 ②加入者名…㈱アニメイトフィルム ③金額…1500円 ④振込人住所氏名…あなたの名前、住所、電話番号、年齢、「電撃SEGA EX」 ⑤通信欄…「ユナファンクラブ入会希望」

ガレージキットのイベントへGO！

ホビージャパン誌別冊「銀河お嬢様伝説ユナ」と、『ユナ2』のガレージキットシリーズの発売にあわせて、渋谷の海洋堂HOBBY LOBBYでイベントが開催されるぞ。期間中は、キットや原画の展示、明貴先生のサイン会、会場限定品を含むピンズの販売など、見逃せない催しがいっぱいだ。

イベント案内

期間：7月18日～28日
※期間中のホビーロビー営業日（木、金、土、日曜日）のみの開催となります
場所：渋谷区円山町28番18宮廷マンションB1　渋谷G.K.ミュージアム／ホビーロビー展示フロア
TEL：03-3770-6410
FAX：03-3770-3430

フルポリゴンで描かれた究極のRPG

DARK SAVIOR
ダークセイバー

アクションやパズルの要素も含む「ダークセイバー」。今回はリプレイ形式でシナリオを紹介。

SATURN	A・RPG	前評判	初登場
前評判	読者——	業者——	

●発売元 クライマックス ●発売日 8月30日 ●価格 5800円

ラジーン国グラバー港より物語は始まる

主人公、リュー・ヤー率いるバウンティハンター(賞金稼ぎ)たちの手により、多くの人命を奪った最強・最悪の生命体「ビラン」は捕らえられた。「ビラン」を倒す際に犠牲にせざるを得なかった仲間に対する罪の意識か、リューは仲間の制止も聞かず「ビラン」の監獄島への護送に随伴する。しかし囚われの身の「ビラン」が新たな惨劇を生むのだった…。

▲画面上に表示されるものすべてがポリゴンで表示されている。

▼バウンティハンターのリューとなり、複雑なドラマを体験する。

▼パッと見ただけでは、行き止まりに見えるが、発想を変えれば隠された道が見えてくる。

▲時にはアクションゲームのように、道なき道をジャンプを駆使しながら進むことも。

シーン1　ビラン脱走

船室で休むリューの耳元に響く、アラーム(警告音)。恐れていたことが起こってしまった。「ビラン」が檻を破壊し、脱走したのだ。すでに犠牲者も出ているらしい。リューのもとへビラン脱走の報を知らせに来た同僚も、仲間の救出のため船室の外に駆け出し、「ビラン」に致命傷を受ける。駆けつけたリューに同僚はこう言い残す、「船長室の無線でSOSを……」と。

ビランにより次々と人命が……

▲檻など「ビラン」の前では何の効力も無かった。脱走した「ビラン」により、第1の犠牲者が……。

▼そして「ビラン」脱走の知らせを届けてくれた同僚にも、「ビラン」の魔の手が襲いかかる！

アクセス待ち時間ほぼ0を達成

このゲームではアクセス時間が大幅に削減され、アクセス待ちによるプレイ中断はほぼ0。まさにROM感覚でプレイが可能なのだ。

▲左がアクセス前、右がアクセス後。キャラが1歩進む一瞬の間に、アクセスが行われる。

シーン2　道なき道を進め！

同僚の最後の言葉「船長室の無線でSOSを」という言葉を受け、船長室へと向かうリュー。しかし、船長室への道中で立ち入った小部屋で愕然とする。食物を保存する部屋なのだろう、部屋中に巨大な氷壁や氷付けにされた肉がぶら下がっているこの部屋には、出口らしきものは見えるものの、氷壁が邪魔をし先に進むことができないのだ。事態は一刻を争う。先に進まなければ……。

▶落ちている箱は足場として使用可。

◀氷壁には破壊可能なものも。道を作って進め！

ミスを恐れず何度もトライ

頭を使え！　されば必ず道は開く！

この部屋には巨大な氷を押したり、落ちている箱を足場に使うなどパズル的要素が含まれる。しかし理不尽な謎解きではない。頭を使えば必ず道は開けるのだ。

◀氷を押して通路を確保。

▲怪しげなスイッチを入れる。

◀するとドアが開き、先へと進むことができる。

シーン3　迷路のような船内を探索

パズルのような部屋を抜けることに成功したリュー。しかしその他の通路も、障害物などが存在し、思うように進むことができない。まるで迷路のような船内を探索していく内に、ある船室へたどり着く。そこは何の変哲もない部屋にみえるが、部屋の奥にある窓から別の場所へ通じる通路が続いていることを発見。通路を進み、書物庫のような場所を視点変更を駆使しながら突き進むリューの目に、見覚えのある人物が倒れているのが映った。それは先程命を奪われた人物と同じく、「ビラン」護送に随伴した仲間のバウンティハンターだった!!　彼は「もっとお前と遊びたかった……」と言い残し息絶える。

◀この窓を開くことで、新たな進路が出現。先へ進めるようになる。

▶本棚が邪魔で先が見渡せない。こんな場面は迷わず、視点変更を。

そして3人目の……

◀ついにもう一人の同僚までもが「ビラン」に手に。

視点変更で迷子知らず

L、Rボタンと十字キーの組み合わせで、視点変更が可能。進む先に何が存在するか知ることができる。

シーン4　クレーンに乗って移動

次に辿り着いた場所は、怪しげな木箱を運ぶ巨大なクレーンが行き来する広い部屋。早速、覚えたばかりの視点変更を試みるが、ジャンプしても届かない高さにドアが1つあるものの、あとはクレーンの上まで昇ることができる梯子と作業用と思われる通路が見えるのみ。再びクレーンの動きをよく観察すると、ドア付近までクレーンは移動しているようだ。覚悟を決めてクレーンへジャンプ！　が、クレーンはドアの上を通過してしまった。しかしクレーンで移動している最中に、何かのスイッチと思われるレバーを発見。そのレバーを倒すとクレーンの高度が下がるようだ。これを使えば……。

◀このレバーを倒すとクレーンの高度が下がっていく。

▶クレーンの高度が下がり、ついにドアへと到着。

アクションシーンに手に汗握る

Cボタンを押しながらジャンプすれば、より飛距離の長いジャンプができ、ジャンプ中に十字キーでジャンプの軌道を変化させることも可能。ジャンプ1つとっても様々な方法があり、アクションゲームばりのスリルが味わえる。

ジャンプ1つでスリル満点！

▼十字キーでジャンプ中に軌道を微調整することが可能。目測を誤るな。

▼なんとか成功。豊富なアニメパターンで、滑らかで迫力あるアクションを実現。

▲動く足場を、タイミングを計って飛び移る。

シーン5　鉄塔を破壊せよ

次に辿り着いた場所は、いくつもの鉄塔が建っている倉庫のような場所。入り口近くの鉄塔に張り紙らしきものが貼ってあるのを確認。早速読んでみるべく張り紙の前に立ち、Aボタンを押すと、鉄塔に向かい剣を振るうリュー。「張り紙ではないのか？」と、思ったのも束の間、鉄塔が大きな音を立て崩れ始めた！　倒れた鉄塔の上を通ることができたことから、この場所は鉄塔を破壊し、通路がわりにしつつ進むことになるようだ。が、全ての鉄塔を剣で破壊できるわけではないようで、いくら剣を振るってもビクともしない鉄塔も存在する。どうやら鉄塔の色で破壊可能か、不可能か区別ができるようだが。

自力で倒せる鉄塔を探せ！

▶鉄塔の前で剣を振るうと、鉄塔に衝撃を加えることができる。

▶さらに剣を使って、衝撃を加えていくと……。轟音と共に、巨大な鉄塔が倒れていく！

その他の鉄塔はどうするか

剣で倒せない鉄塔はどうするか？　実は、ここでも大掛かりな仕掛けが用意されていて、部屋の中にあるレバーを倒すことにより一気に倒す事ができる。その方法とは……？

◀このレバーを倒すと、巨大なコンテナが出現。剣では壊せなかった鉄塔めがけて、静かに移動し、次の瞬間……！

▶巨大なコンテナが、轟音をたてながら鉄塔をなぎ倒していく。ゆっくりと倒れていく鉄塔。大迫力の一瞬だ。

シーン6　船長室へ

幾多の困難を乗り越え、ついに船長室へと辿りついたリュー。しかし船長室の扉は硬く閉ざされ、中に入ることができない。さらに扉の中から、この船の船長グリの悲鳴が聞こえる！　もしや「ビラン」に先を越されたのか？　大急ぎで鍵を探し出し、船長の元へと急がなければ……！　しかし鍵の行方は解らない。情報を求めて甲板に出てみると、「ビラン」の手に落ちたのだろう船員が倒れている。かろうじて息があるその船員に船長室の鍵の在処を聞き出し、鍵を入手することに成功したリュー。ドアの鍵を解除し、いよいよ船長室の中へと足を進める。

船長室で一体何が……？

◀船長室のドアは硬く閉ざされている。ドアの中から船長の悲鳴が上がる！

▶船長室の鍵を入手し、いよいよその中へ……。「ビラン」は此処にいるのか？

▲甲板上に倒れている船員から、船長室の鍵のありかを聞き出すことができた。

ビランの仕業か？

シーン7　船長室での決戦

硬く閉ざされたドアを開き、船長室へ足を踏み入れたリューの目前に、人とは思えない異形の姿の生物が！　しかし、こいつは「ビラン」そのものではなく、「ビラン」によって生み出された、「ビラン」の分身「Ｆ－ビラン」だった。では本体である「ビラン」はどこへ？　そう考えるヒマもなく、「Ｆ－ビラン」がリューへと襲いかかってくる！　一刻も早く「ビラン」を探したいところだが、そうはさせてくれそうもない。分身とはいえ強力な攻撃力を持つ「Ｆ－ビラン」との激しい一騎打ちが始まった……。

▲手足らしきものは確認できるが、攻撃方法は人とはまったく異なる。

戦闘シーンは格闘アクション

ここで初めて戦闘が展開されるわけだが、その戦闘システムは既存のシミュレーションRPGとは異なり、攻撃やガード、必殺技などを駆使して１対１で闘う、格闘アクション（！）となっている。

▶▼闘うもの同士の顔がＵＰで表示されＧＯの文字と同時に戦闘開始。２回ＫＯを奪えば、勝利することができる。

攻　撃

▲剣やパンチ、キックで攻撃。ジャンプ攻撃も可能だ。

ガード

▲十字キーを後ろに入れると敵の攻撃を防げる。

お約束の必殺技

▲Ａボタンを押し続けることで必殺技も繰り出せる。ヒットさせれば大ダメージを奪えるぞ。

シーン8　勝利そしてビラン逃亡

「Ｆ－ビラン」との激戦の末に、かろうじて勝利を収めることができたリュー。しかし、戦闘に時間を掛けすぎた。「ビラン」の姿はどこにも見えない。と、その時相棒のジャク（常にリューの上を飛んでいる鳥）が「ビラン」の反応をキャッチした！　どうやら「ビラン」は船の甲板上から海へと逃亡を計っている最中らしい。大急ぎで甲板へ向かったリューの目の前で「ビラン」は海へと飛び込んで行った。海を泳いでいく「ビラン」を呆然と見送るしかできないリュー。しかしまだ望みはある。「ビラン」は船の目的地でもある、監獄島ジェイラーズへと進んでいるのだ。

甲板に反応

▲▶「Ｆ－ビラン」との戦闘に時間を取られ「ビラン」を見失う。が、ジャクが甲板上に「ビラン」がいることをキャッチ。大急ぎで甲板に向かうが……。

▶あと一歩のところで間に合わず、「ビラン」は海へと脱出する。みすみす逃亡を許してしまった……。

ビランの向かった先は？

▶「ビラン」が進むその先には、船の目的地でもある監獄島ジェイラーズが浮かんでいる。

今作の最大の特徴、パラレルシナリオ解析

−プレイヤーの行動と時間で分岐−

今作の最大の特徴は「パラレルシナリオ」と呼ばれるシステムを採用していること。では、この「パラレルシナリオ」とはどんなものなのか？　一言でいえばプレイヤーの行動だけでなく、時間さえもシナリオの分岐に関わってくるというものだ。例えば今回紹介したシナリオは「シーバンディッツ号船長室」にて大きな分岐が用意されているが、プレイヤーが船長室に辿り着くのが遅かったため、「ビラン」のほうが先に船長室に到着してしまっている。逆にいえば何度もプレイして進行ルートを覚えればプレイヤーが先に船長室に到着することもあり得るわけだ。シナリオによってはいきなり「ビラン」を倒すことも可能で、その場合は全く異なるストーリーが用意されるという。

●時間を短縮するには

シナリオ分岐に関わる時間は、どうすれば短縮できるのか？前述のようにルートを覚えるのも１つの手段だが、実は隠された通路を見つけ、近道をするという方法も用意されているのだ。

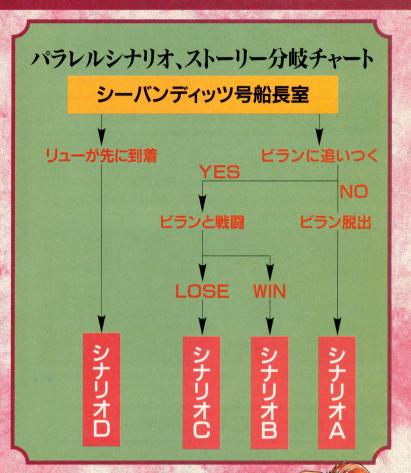
▲巨大な木箱を移動させると、その下から隠された通路が出現。この通路も船長室への近道の１つだ。

▼危険な場所ほど、船長室への近道。躊躇せずに一気に渡ってしまおう。時間短縮にリスクはつきものだ。

まだまだ数多くのドラマがプレイヤーを待ち受ける！

眼下に雲が。ここは一体？

こいつは……ビランなのか

早くも移植が決定！

SS版バーチャコップ2に期待度大！

考え得る最高のスタッフが開発

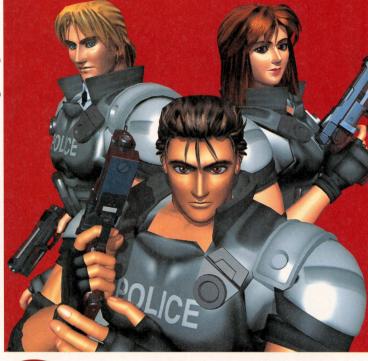
SS版『バーチャコップ２』（以下『VC２』）はより完璧な移植を目指し、アーケード版のスタッフがそのまま開発にあたっている。これだけでも、『VC２』の完成度に期待が高まるが、さらに大ヒットを記録した『バーチャコップ』（以下『VC１』）のスタッフも参加。AM２研の誇る強力な布陣により『VC２』はアーケード版を超えそうな気配さえ感じる。

▲アーケード版のスタート直後。ここから激しい戦いの火蓋が斬って落とされる。

▲SS版。強力なスタッフにより、敵の位置から背景まで遜色なく再現されている。

SS版『VC1』の完成度

昨年末、『VC１』が大ヒットを記録したのは記憶に新しい。アーケード版の壮快感までも忠実に再現してマニアを唸らせた。一方で、一般のプレイヤーのために練習ステージをも用意し、すんなりとゲームに入れるようフォロー。その２つの要素を満たす完成度を『VC１』は誇っていた。

▲高い完成度を誇る『VC１』。

E3会場を沸かせたクオリティの高さ

去る５月15日よりアメリカのロサンゼルスで開催されたE３。なかでもひときわ目を引いたのが『VC２』に対する関心の高さ。プレイした人は皆、クオリティの高さに驚きを隠せない様子だった。海外でのガンシューティング人気を差し引いても、『VC２』に対する高評価は注目に値する。国内でもブレイク必至だ。

▲続編モノに対する評価が厳しい海外でも『VC２』は例外。高い人気を得た。

まだかまだかと、待ちわびていた人に朗報！　大ヒットした前作を、遥かに超えるスケールで、アーケードで人気の『バーチャコップ２』がついに移植決定！　今回は最新版ROMを使ってのステージ１紹介と、『バーチャコップ２』のシステム解析。この完成度の高さに注目が集まるのは必至!!

SATURN	STG	前回紹介	初登場	前評判	読者	ー	業者	ー
●発売元　セガ ●発売日　未定 ●価格　未定		INTERFACE/備考	バーチャガン　パワーメモリー					

最新バージョンでSTAGE1をチェック

武装強盗団を逮捕せよ！

アーケード版の壮快感そのままに展開されるカーチェイスは、まさに必見のデキ。

ポイント1 強盗事件発生

強盗事件発生の知らせを受け、現場に急行したコップたちと、武装をした強盗団との激しい銃撃戦が展開する。強盗に入られた店内にはまだ従業員が存在し、助けを待っている。従業員の生命を最優先に確実に強盗団を仕止めろ！

ガンの使い方をマスターせよ

◀相手が銃を構えている利き腕を狙って撃つのが基本。

▶人質も助けを求めて飛び出して来る。的確な判断を。

ポイント2 強盗団追跡

強盗団のザコどもに時間を取られ、主犯格と思われる人物が車に乗って逃走を図った。こちらも車に乗り込み追跡を開始する。激しいカーチェイスの間にも敵は容赦なく攻撃を仕掛けてくる！　上下左右に揺れる車中から、的確なショットで敵を仕止めつつ、一刻も早く先頭の車に追いつけ！

通行人、車中の人質に注意

◀車の前を通行人が横切る！　ミスショットは厳禁だ。

▶敵の車中に人質がいる場合も。狙いは正確にせよ！

ポイント3 追跡を妨害する集団と対決

道が左右に分岐する地点で敵の増援に道をふさがれ、主犯格の乗る車を逃がしてしまった。もはや一刻の猶予もない！　次々とわいてくるように現れる敵をひとり残らず始末し、追跡を再開しなければ取り逃がしてしまうぞ！

リロードのタイミングを間違えるな

◀敵の数は非常に多い。残り弾数に注意。

▶こうなる前にリロード（弾を補充）だ。

◀リロードのタイミングが遅れると、一気にゲームオーバーの危険がある。

ポイント4 建物内の武装集団を始末せよ

敵の増援を片付けると、近くの建物内に敵の反応が。数多く存在する窓のそこかしこから敵が出現し、銃だけでなく手榴弾をも使って攻撃してくる！　手榴弾を打ち落としつつ敵を一掃せよ。

様々な場所から攻めて来る

▶人質を確認。気を緩めると……。いきなり横から敵が現れる！

◀ひとつの窓にひとりの敵とは限らない。複数の敵が同時に現れることも。

この後は、ステージの分岐、ボスとの激しい戦いが待ち受ける

次号ではSTAGE1の全貌が明らかに？

※FILE～の写真のみ業務用、他はサターン版の開発中のものです

バーチャコップ2のシステムを完全解析!

バーチャシティの治安を守る3人のCOPたち

『バーチャコップ』シリーズの舞台となる街バーチャシティ。この街で多発するハイテク犯罪や凶悪犯罪から市民の身を守るべく、結成されたのがバーチャポリスだ。そのバーチャポリスの腕利きの刑事はバーチャコップと呼ばれていた……。今回は『VC1』で犯罪企業EVL社を壊滅させた功労者マイク、ジェームスのふたりに、犯罪心理分析のエキスパート女刑事のジャネットが加わり、計3人で任務にあたることになった。だが、3人が常に行動を共にしているわけではなく、画面上に現れるのはふたりだけ。逆にいえば、たったふたりで大勢の犯罪者と対峙しなければならないのだ。アーケード版ではキャラクターごとの性能差はなく、キャラクター選択もできなかった。このあたりはサターン版オリジナルの要素として採用されるかもしれない。3人で戦う姿も見てみたい気もするが？

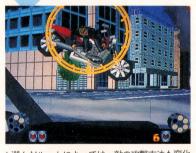
プロフィール
事件が起きると真っ先に飛び出す熱血漢。行きすぎた捜査で問題を起こすこともあり、バーチャポリスのトラブルメーカーでもある。

プロフィール
犯罪心理分析を得意とする女刑事。ある事件でパートナーを失い、その犯人を追ってVCの1員に。事件解決の腕は折り紙つきだ。

プロフィール
正義感が強く、周囲の反対を押し切って刑事に。銃の扱いは署内で右に出るものナシといわれる。結構なプレイボーイという噂も。

常に2人1組で行動

▲▶アーケード版では常に2人1組で行動し、プレイ中は3人が同じ画面に登場することはない。SS版では？

ステージに分岐が存在する

▲選んだルートによっては、敵の攻撃方法も変化する。どちらか一方でしか見られないものが多い。

前作では、決められた1本の道を進むことしかできなかったが、『バーチャコップ2』ではルートに分岐点が存在し、プレイヤーが任意に進みたい方向を選ぶことができる。しかも、選択したルートによって敵の種類が変化するのだ。たとえばステージ1なら、ハイウェイの選択。右のルートを選択すると複数の車とのカーチェイスが、左のルートを選ぶとバイクに乗った敵との銃撃戦が繰り広げられる、といった具合。プレイヤーが、敵の種類に見合った攻撃方法を覚える必要が出てくるし、ルートが単調でない分、ゲームにさらなる奥行きを感じることができるというわけ。

ルート分岐のメリットはそれだけではなく、対ボス戦にも影響を及ぼすことがある。ステージ2を例にとると、停泊している船の中で出現する分岐点で、右に進むと船のブリッジ、左に進むと甲板上へたどり着き、それぞれその場所でボスとの戦闘になる。甲板上では敵の弾を遮るものがなく、ボスとの正面対決になるが、ブリッジでは窓越しに戦闘が展開されるためボスの攻撃を受けにくい。ルート選択によって、ボス戦を有利に進められる場合もある、というわけだ。

看板を撃って道を選択せよ！

◀分岐点はこのように看板で表示。左右どちらかを撃てば決定される。

▶バイクに乗った敵が、こちらに突っ込んでくる！

◀複数の車による攻撃がコップを激しく襲ってくる！

▶どちらのルートを通っても、ボスそのものに変化はない。自分に会ったルートを探し、道中でダメージを最小限に留めることが最善策といえるだろう。

ボスとの勝負！

アクション映画ばりのカーチェイス

前作でもその華麗なアクションは、まるで映画を思わせるような見事なものだったが、今作ではさらに美しく、激しいアクションが楽しめる。そのなかでもとくに注目したいのが、新たに導入されたカーチェイスシーンだろう。敵の車を追跡しながら繰り広げられる銃撃戦は、窓ガラスが砕け散ったり、倒した敵が目の前に転げ落ちてきたりと、思わず体が避けてしまうほどの迫力を味わえる。上下左右に揺れ動く車中からの攻撃になるだけに、慣れるまでやや難しく感じるが、運転は相棒にまかせっきりでOKなので臆することなく撃ち続けろ。

運転は相棒まかせ

▲▶窓ガラスが割れるなどのギミックはモチロン、爆発し炎上する車や車から落下し転がってくる敵など、その演出はまさに映画感覚。相棒の運転技術にも助けられている？

3発打ち込んで狙えハイスコア

ボスを除いた敵は、弾丸を1発当てればすべて倒すことができる。しかしキャラによっては、1発弾を打ち込んで吹き飛んでいる最中に、追加で2発までの弾丸を打ち込むことができるのだ。当然2発、3発と撃つごとに得点が増えていく。じつは前作にも存在したこのシステム、ハイスコアを狙おうというプレイヤーは必ずマスターすべき技だ。

▲▶撃ったときに大きく吹き飛ぶキャラには、さらに追い打ちをかけることができる。余裕があるのなら、狙っていこう。

▲3発目のフィニッシュまでヒットさせると、敵はダウン。それ以上の撃ち込みは弾のムダ。確実に3発で仕止めるようにしよう。

※写真はすべて業務用のものです

より凶悪になったボスとの戦い

ステージ構成は前作と同じく、自由に選択できるステージが3種類と、そのすべてをクリアしなければたどり着けないEXTRAステージの計4つ。その4つのステージにはそれぞれ「そのほか大勢」の敵とは比べものにならないほど強力なボスが控えている。ボスの数こそ前作と変化はないが、ドラム缶はおろか、トラック(！)まで投げつけてくるSTAGE 1のボスや、空を飛び回りながら、卑怯にも5体1組で、ミサイルをドカドカ撃ってくるSTAGE 2のボス、装甲の厚い戦車に乗って攻めてくるSTAGE 3のボスなど、どれもかなり手強い。壮絶な戦いになることを覚悟しておこう。

▲ボスは怪力男。トラックまで投げてくる！

◀このボスは5体で一組。複雑に動き回る5体全てを倒さなければならず、厳しい戦いを強いられる。確実に一体一体にダメージを与えて行こう！

▶巨大な戦車が相手。戦車を破壊しても操縦者との戦いが！

そして最強のボスとの戦いへ…

▶こいつが真のボス。空を飛び回りながら攻めてくるぞ。

とくと見よ！これが

今年の冬に発売が予定されていた、人気格闘アクションのシリーズ最新作『ストリートファイターＺＥＲＯ２』（以下『ＺＥＲＯ２』）。ここにきていきなり発売日が繰り上がり、急遽今年の夏に発売が決定！

今回は到着したばかりのサターン版『ＺＥＲＯ２』の最新画面を大公開！　さらに、おさらいとして、『ＺＥＲＯ２』で採用されたオリジナルコンボや変更が加えられたオートガードなどのゲームシステム、新たに参戦を果たした５人の新キャラクターにスポットを当てて紹介していく。発売を前に『ＺＥＲＯ２』の基礎知識を身につけよう。

ストリートファイターZERO2

SATURN	FTG	前回紹介 初登場	前評判 読者 ——	業者 ——
●発売元　カプコン ●発売日　夏発売予定 ●価格　5,800円	INTER FACE /備考			

サターン版『ZERO2』だ

今年の夏は『ZERO2』で決まり！
超期待の発売日、接近中!!

※画面写真は開発中のものです

それぞれの思いを胸に5人の戦士が新たに参戦

新たな参戦者が5人加わって、使用可能キャラが総勢18人になった『ZERO2』。ここではその新たな参戦者

さくら SAKURA

「いつか見たあの人に会いたい…」それだけのためにストリートファイトの世界へ入った女子高生。使う必殺技は、リュウ、ケンでおなじみの波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚を彼女流にアレンジしたもの。また、指を突き出して笑う挑発は、指の先に攻撃判定があり屈辱技としても威力を発揮する。

▲飛距離は短くなるが、ボタンを連打する事により、巨大な波動拳が出せる。

◀"リュウ・ケン"の竜巻旋風脚とは違い、緩やかな軌道を描いて落下する春風脚。

▼咲桜拳を連発する乱れ桜。

技 名	コマンド
波動拳	↓↘→+Ⓟ
咲桜拳	→↓↘+Ⓟ
春風脚	↓↙←+Ⓚ
真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1～3
乱れ桜	↓↘→↓↘+Ⓚ×1～3
春一番	↓↙←↓↙←+Ⓚ×1～3

元 GEN

暗殺拳を使う新キャラクターの元。彼は2つの流派を使う事ができ対戦中にⓅ3つ同時押しで喪流、Ⓚ3つ同時押しで忌流に切り替える事ができる。構えポーズも変わるので一目で分かるぞ。また、喪流は通常技が連続ヒットするので、接近戦はこちらがオススメ。

◀空中にいる相手をつかんで地面に叩きつけ、さらに踏みつけるスーパーコンボ蛇咬叭。

技 名	喪流コマンド
百連勾	Ⓟ連打
逆瀧	→↓↘+Ⓚ
惨影	↓↘→↓↘→Ⓟ×1～3
死点咒	↓↙←↓↙←Ⓟ×1～3

技 名	忌流コマンド
蛇穿	←ため→+Ⓟ
徨牙	↓ため↑+Ⓚ
蛇咬叭	↓↘→↓↘+Ⓚ×1～3
狂牙	(空中で) ↓↙←↓↙←+Ⓚ×1～3

「ZERO」から「ZERO2」へシステムはこう変化した

『ZERO』から『ZERO 2』へ、どうシステムに変化が施されたのか？ 具体的に例をあげて解説していく。

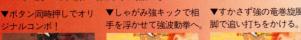
・キャラクターが13人から18人に!・

『ZERO』では特殊な入力方法で使用できたベガ、豪鬼、ダンの3キャラが初めから使用可能に。さらに今回紹介している5人の新キャラが加わったので、総勢18人もの中から使用キャラを選べるようになった。

▼『ZERO』では10キャラしか表示されないが。

◀『ZERO2』では一気に18キャラへと増加。

・新システム オリジナルコンボ・

新たに導入されたオリジナルコンボ。普通はつながらない弱→中→強攻撃が連続技になり、必殺技も連続で敵に叩き込める。使い方次第で強力な武器に。

スーパーコンボゲージがLV1以上で
・Ⓟボタン2つ+Ⓚボタン1つ
・Ⓚボタン2つ+Ⓟボタン1つ
同時押しでオリジナルコンボ開始

▼ボタン同時押しでオリジナルコンボ！

▼しゃがみ強キックで相手を浮かせて強波動拳へ。

▼すかさず強の竜巻旋風脚で追い打ちをかける。

▼トドメに強の昇竜拳を当てて大ダメージを奪う。

通常技、必殺技が連続でヒットする！

・ZEROコンボ廃止・

弱→中→強という順番で、通常技を連続技としてつなげたZEROコンボが廃止され、ガードが可能になった。

▲この後強足払いが入る。

▶『ZERO2』ではゼロコンボがないのでガードされる。

・オートガードのシステム変更・

『ZERO 2』でも相手の攻撃を勝手に防御してくれるオートガードは健在。前作は回数制限があったが、今作では無制限に！ だが、通常技を防御した時にも体力が削られるようになっている。

▲左上の数字がオートガードの回数。

◀オートガード時はゲージの色が変化。

HERE COMES A NEW CHALLENGER

の5人に的を絞り、それぞれのキャラクターが持つ特徴、そして必殺技について紹介していこう。

ZANGIEF ザンギエフ

『ストII』シリーズでは、投げ間合いが広く威力の高いスクリューパイルドライバーを武器に闘ったザンギエフ。今作でもそのスタイルに変化はないが、投げ間合いが狭くなりスクリューを仕掛けにくくなった。ただし持ち前のパワーは今でも健在。

▶コマンドは難しいがその分威力はバツグン。ファイナルアトミックバスター。

技　名	コマンド
ダブルラリアット	Ⓟor Ⓚ 3つ同時押し
スクリューパイルドライバー	レバー1回転＋Ⓟ
フライングパワーボム	レバー1回転＋Ⓚ
バニシングフラット	→↓↘＋Ⓟ
ファイナルアトミックバスター	レバー2回転＋Ⓟ×1～3
エリアルロシアンスラム	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1～3

ROLENT ロレント

ガイ、ソドムに続く『ファイナルファイト』から参戦のロレント。彼の必殺技は特殊なものが多く、ナイフや手榴弾などの凶器がメイン。また、三角跳びや後転といった移動技がひと通りそろっているのも特徴。棒を使ったリーチのある通常技も強力で使い勝手も良好。

◀コマンドを3回入力すると、ヒット数増加。

▶ワイヤーを使って天井へ吊り上げる！

技　名	コマンド
パトリオットサークル	↓↘→＋Ⓟ
スティンガー	→↓↘＋Ⓚ＋Ⓚ
メコンデルタアタック	Ⓟ3つ同時押し後、Ⓟ
メコンデルタエアレイド	↓↙←＋Ⓟ＋Ⓟ
メコンデルタエスケイプ	↓↙←＋Ⓚ（＋ⓅorⓀ）
テイクノープリズナー	↓↘→↓↘→＋Ⓚ×1～3
マインスイーパー	↓↙←↓↙←＋Ⓟ×1～3

DHALSIM ダルシム

ヨガを極めし者ダルシムも復活。伸びる手足を使った遠距離戦を得意としていた彼だったが、今作では手足の伸びるスピードが遅くなってしまった。結果、得意の間合いを保てなくなってしまい、厳しい戦いを強いられる。

◀宙に舞い上がり…

◀地に叩きつける！

技　名	コマンド
ヨガファイア	↓↘→＋Ⓟ
ヨガフレイム	→↘↓↙←＋Ⓟ
ヨガブラスト	→↘↓↙←＋Ⓚ
ヨガテレポート	→↓↘（←↓↙）＋ⓅorⓀ3つ同時押し
ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→＋Ⓟ×1～3
ヨガストライク	↓↘→↓↘→＋Ⓚ×1～3

大胆予想『ZERO2』はこうなる？

編集部が勝手に考えるSS版『ZERO2』3＋1の予想

その1 トレーニングモード

サターン版『ZERO』で大好評だった、連続技の練習ができるトレーニングモード。非常に便利で、このシステムのためにサターン版を買った人もいるくらい。それだけに、サターン版『ZERO 2』でも残されていると予想する。オリジナルコンボの練習には持ってこいのシステムだと思うのだが？

▲難易度の高い、連続技も練習できた。(写真はサターン版『ZERO』)

その2 ウワサの真・豪鬼が使える？

CPU戦である条件を満たすと、最後に出現する真・豪鬼。斬空波動を2発連続で撃ち、必殺技のスキもほとんど無いなど圧倒的な強さを誇る。この真・豪鬼がサターン版では使用可能になるかも？

▼紫色をした真・豪鬼。その圧倒的な強さは闘った者だけが知っている。

その3 春麗以外にも隠しコスチューム？

春麗は隠しコマンドを入力すると、着ているコスチュームがジャージからチャイナドレスへと変化する。サターン版ではおまけとして、例えばさくらがスクール水着に変化する…というようなことはないだろうか。もしあったら今以上に人気が出ると思えるのだが。

▼これが隠しコスチューム。『ストII』でおなじみの服だ。

▲こちらが普通のジャージ姿で…。

おまけ 『ZERO2』のゲーム大会開催

サターン版『ZERO 2』は今夏発売予定。毎年恒例となった国技館でのゲーム大会は、これまで8月に開催されてきた。今年も大会が開催されるなら、使用ソフトは『ZERO 2』で行うのでは？

▲国技館で毎年開催されてきたゲーム大会。司会は今年も伊集院光か？

※特に表記の無い画面写真は、すべて業務用のものです

特報!!

機動戦士ガンダム外伝I
～戦慄のブルー～

SATURN	ACT	前回紹介	初登場	前評判	読者	―	業者	―
●発売元 バンダイ ●発売日 9月予定 ●価 格 4,800円	INTER FACE /備考	未定						

これが『機動戦士ガンダム外伝』ゲーム画面の連続写真だ!! 猛スピードで急接近するドム、このまま自機に体当たりするのか!? ポリゴン画像によるMSたちが繰り広げる新たなる『ガンダム』の世界がここに!!

サターンを舞台に、全く新しい一年戦争の物語が始まる

最新情報により見えてきた3つのポイントからゲームを紹介

元祖リアルロボットアニメの世界を、忠実に再現して人気を博したＳＳ版『機動戦士ガンダム』に、新たな物語が登場。今回はタイトルを『外伝』とし、一年戦争を舞台にオリジナルストーリーが展開する。また、ゲームシステムを前作の横スクロールＡＣＴから３Ｄ－ＳＴＧに変更、フィールドやＭＳもすべてポリゴンで描かれ、前作とは異なったゲームになる。本誌では、おもちゃショーバージョンのＲＯＭとバンダイ稲垣氏へのインタビューから、このゲームを徹底分析。全３部作であること、シナリオ重視のゲームを定期的に安価でリリースしていく「ＯＧＳ」という新メディアの第１弾であることなどの情報を元に、ビジュアル、システム、ストーリーの３つのポイントから、この『機動戦士ガンダム外伝』の魅力を紹介していこう。

ザクが走る!

▶もちろんザクも登場する。ポリゴンによってシャープなデザインになったザクが、自機の横を走り抜けようとしている。

ハイ・ゴックが迫る!

◀ＯＶＡ『００８０』に登場した水陸両用ＭＳゴッグの強化型ＭＳハイ・ゴックも登場。腕の動きがリアルに再現されている。

POINT

1 ポリゴン画面が生みだす 迫力のハイスピードアクション

『機動戦士ガンダム外伝』(以下『外伝』)の前作と最も違う部分が、ゲームに登場するMSがポリゴンで描かれていること。OVAそのままの動きをするハイ・ゴックを始め、ポリゴンで描かれたMSのアクションは必見だ。遠くからジグザグに進みながら近づいてくる、ジャンプして自機を飛び越える、背後を取られて振り向くなどの動きを細かく再現。急制動をかけるため機体をかたむけたドムに対し、真横に廻り込みつつ急接近、といったリアルなアクションをも可能にしている。戦場となる都市や工場群などのフィールドもすべてポリゴンで構成され、建物の上から戦況を見る、ビルの影から敵MSを狙い打つといった行動も思いのままだ。ステージ間のデモでも、ゲーム中に登場するポリゴンMSたちがそのまま活躍するなど、この『外伝』ではポリゴンが重要な役割を果たしている。

▲前ページ左側・連続写真の始まる1コマ前。ポリゴンで描かれたドムが、秒間1/30コマでジグザグ走行する！

◀強靭な装甲を利用したハイ・ゴックの頭突き攻撃。ポリゴンならこんなアングルも思い通り。

▶こちらに気付いたハイ・ゴックに先制攻撃をかけつつジャンプ、あわてて自機を見上げたところに空中から一撃！ というシーン。こういったアクション要素の強い戦闘ができるのだ。

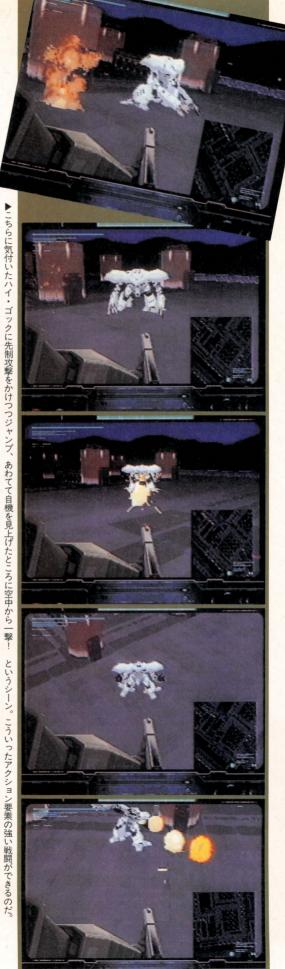
POINT

2 MSに「乗る」臨場感 コックピットビューによる3D-STG

『外伝』では、前作の横スクロールACTから、コックピットビューの3D−STGにシステムが変更。ゲーム中で「MSに乗る」一体感が演出されている。これによって、「カメラで見えない所はプレイヤーにも見えない」ことによる緊張感や、レーダーで捕捉した敵の情報をもとに攻撃の判断をするといった、シミュレータ的な楽しさを味わえるようになっている。また、操作をパッドによる親しみやすいものにすること、ビーム兵器ではなくマシンガンやバズーカなどの実弾兵器中心の戦闘にすることで「敵弾をギリギリの所でかわす」といった、指先がモノを言う、アクション要素による楽しさもしっかり用意されている。これらの言わば「静」と「動」の2つの要素が、MSに乗るという臨場感を生みだしているのだ。

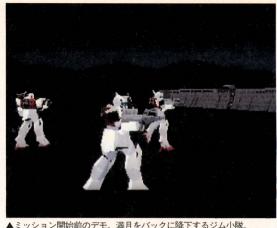
◀ザクに至近距離まで接近された！ この緊迫感もコクピット視点ならでは。

◀視界の外から攻撃を受けた！ 見えない敵にどう対処するかも面白さの要素のひとつだ。

POINT

3 ミッションの遂行内容によって変化するストーリー

『外伝』は、すべてのガンダムシリーズの原点、TV版『機動戦士ガンダム』と同じ、一年戦争を舞台背景にしている。しかし、単にTVシリーズを題材としてきた今までのゲームとは違い、そのシナリオはゲーム独自のストーリーで展開していく。『外伝』では、プレイヤーはアムロのようなヒーローではなく、連邦軍の一兵士としてゲームに参加するのだ。プレイヤーは、一年戦争という大きな「歴史」のなかに生きるひとりの人間として、TVシリーズとは別の視点から一年戦争を体験していくことになる。

実際のゲームはいくつかのステージによって構成され、それぞれにクリア条件が設定されたミッション制を採用している。それらのミッションをこなしてステージをクリアすることでメッセージが表示され、これによってストーリーがかたられていくのだ。またこのメッセージは、通常のクリア条件のほかにも、敵MSの撃破数、味方MSの生存数、自機の攻撃の命中率、攻撃目標やそれ以外の建物をどれだけ破壊したかなど、さまざまな要素をもとに変化する。

さらに、このメッセージはクリアごとに蓄積され、第2部、第3部と受け継がれる。その蓄積によって、エンディングが変化するなどの影響を与える可能性も考えられているという。プレイヤーは、「自分だけの一年戦争」という物語を体験することができるのだ。

▲ミッション開始前のデモ。満月をバックに降下するジム小隊。

▲ザクを撃破！　敵の撃墜数のほか、味方の生存数や攻撃の命中率なども重要になってくる。

◀ミッションクリア！　はたして今回の任務はどのような評価を受けるのか⁉

バンダイ・稲垣氏に直撃インタビュー「SS版『外伝』は、ここに注目してほしい!!」

㈱バンダイ
稲垣浩文氏
マルチメディア事業部所属。今回のSS版『外伝』以前にも、PS版の『ガンダム』制作などに関わってきた開発の猛者。

――我々電撃SEGA EX取材班は、バンダイの稲垣氏に対して、まず『外伝』の現在の開発状況を聞いてみた。

稲垣「ストーリーはほぼ完成しています。今はそれに合わせて、ステージごとのMSの配置や、分岐の条件等を手直ししているところですね。じつは、ザクなどを見てもらえばわかるんですが、今回使えるポリゴンの数が少なくて、もとのMSを完全に再現できないんです。そこで、MSのモデルを作る作業を1人のデザイナーにまかせることにしました。そうすることで、『外伝』ならではのデザインの統一感を出そうと思います。ほかにも「動き」や「フィールド」を作る作業もそれぞれ1人の人間にまかせて、最終的にプログラマーがそれらをまとめあげる、という作り方をしています」

――『ガンダム』シリーズといえば「ニュータイプ」という存在は欠かせない。これは『外伝』にどのように関わるのだろうか？

稲垣「ニュータイプって扱いが難しいんですよ。それに『外伝』は1人の兵士の視点で描かれますから、彼から見て特殊な存在であるニュータイプは、シナリオにはあまり関わらないと思います。そのかわり、敵弾のスピードは早いけど避けられなくはないくらいにしてあります。そうすることで、たとえば敵弾をかわしつつ相手の背後を取ったプレイヤーが「今の動き…俺ってニュータイプ？」と感じられるような、そんなゲームにしたいんです。そのためにも、敵MSの動きにはとことんこだわっています」

――確かにMSのアクション、とくにハイ・ゴックの動きにはこだわりが感じられる。

稲垣「ハイ・ゴックの動きは、OVAの『0080』を見たときから絶対にポリゴンで再現したい！　と思っていました。もっとモーションつけたいぐらいです。あ、でも誌面からじゃわからないですね（笑）。とにかく、一日でも早くユーザーのみなさんに見て、プレイしてもらうためにがんばっています。期待して待っていて下さい。」

「一年戦争」における『機動戦士ガンダム外伝』のポジションとは…？

――新メディア「OSG」で語られる「もうひとつの一年戦争」

『機動戦士ガンダム』の背景である一年戦争。そこでは、アムロやシャア以外にも多くの人々が戦っていた。そんな物語のひとつが、たとえば『0080』や『第08ＭＳ小隊』のようなOVAであり、今回のSS版『外伝』なのだ。プレイヤーは『0080』のバーニィや『第08MS小隊』のシロー・アマダのように、アムロたちとは別の場所で戦うことになる。もちろん、これらのストーリーも同じ時間軸の上にあるわけだから、ミッションの合間に「ガンダムのアムロって奴が凄いらしい」という会話が挿入されるといった、オーバーラップの可能性もあるのだ。

また、『外伝』は新メディア「ＯＧＳ（オリジナル・ゲーム・ストーリー）」の第１弾でもある。「ＯＧＳ」とは、原作の世界観を基に作られたオリジナルのストーリーをゲーム化し、プレイヤーがその世界の主人公となって楽しむというシリーズ。シナリオをとくに重視しているために、通常のオリジナルアニメに匹敵する緻密な設定が用意されているのだ。

今後このシリーズは、手頃な価格設定のもと数カ月に１度のペースで続々リリースされてゆく予定。もちろん第２弾、第３弾にはこの『外伝』の続編が登場する。これらが好評であれば、ガンダム以外のさまざまな作品を原作にした「OGS」が登場する可能性も充分あり得るのだ。

一年戦争の中の物語の関係

ここでは、一年戦争という歴史が舞台の各『ガンダム』の関係を表の形にまとめてみた。『外伝』とほかの作品の関係を知る手助けにしてほしい。

オリジナル　サブストーリー

一年戦争
U.C.0079〜U.C.0080

●連邦側量産MSの完成
オデッサ作戦ののち、ガンダムとザクのデータを基にジムが完成、ジャブロー基地で量産が開始される。

SS

▲一年戦争という歴史の中で、彼は何を見るのか。

MS部隊に配属された主人公は、ジムに乗ってジオン軍と戦うことになる。

第２部 ？

第３部 ？

TVアニメ

『機動戦士ガンダム』
'79年に初放映されたTVアニメ。それ以降のすべてのリアルロボットアニメの元祖と言える作品。宇宙世紀0079年、スペースコロニーサイド３はジオン公国を名乗り、地球連邦に対して宣戦を布告したが、連邦軍のMSガンダムの活躍により宇宙世紀0080年ジオン公国の敗北で戦争終結。この戦争は後に一年戦争と呼ばれる。

▲宇宙に出た人の意識の改革を描いた作品。リアルな戦争の描写も話題になった。

●新世代機とガンダム
新世代機の登場によって、今までにはなかった、新しい『ガンダム』のゲームが次々に登場してきた。だが、ストーリーはどれも、オリジナルの『ガンダム』そのままだった。

OVA

『機動戦士ガンダム0080・ポケットの中の戦争』
ニュータイプ用の最新型ガンダムを捕獲もしくは破壊するためにジオン軍特殊部隊が出撃。目的は達するが…。

▲一年戦争を、軍人と民間の人々の両方の視点から描いていた。

●新型ガンダムの提供
覚醒したアムロのために、ニュータイプ用ガンダムRX-78NT１アレックスが開発されたが、アムロのもとには届かなかった。

●新型ガンダムの登場
ジムからの技術的フィードバックにより、量産型ガンダムRX-79が完成。地球上の部隊を中心に配備され、ジオン軍を追い詰めてゆく。

OVA

『機動戦士ガンダム第08MS小隊』
スペースコロニーサイド２から地球へ赴任したシロー・アマダ小尉は、量産型ガンダム小隊隊長となる。宇宙生まれのシローは地球でどう戦う？

▶最新ＯＶＡシリーズ。現在Vol.３まで発売中。

特報 (株)レイ・フォース サターンRPG

「挑戦的なれど正統派」を目指す!!

『スタ・オデ』シリーズ
シナリオ担当
坂田文彦氏

RPG3作同時という形で、サターン参入を発表したレイ・フォース。『スタ・オデ』シリーズではシナリオを担当するだけでなく、ゲームデザインにも参加する坂田氏へのインタビューを通して、発表3作の全貌に迫る!!

── まず、プラットホームにSSを選んだ理由を教えて下さい。

坂田氏(以下敬称略) もちろんSSの市場拡大も大きな理由です。ただ、RPG、それも物語を重視した正統派のRPGを考えると、SSの方が向いていると判断しました。

── 発表3作のうち2作はPCエンジンからの移植ですが、ハードの変更にともなうゲーム性の変化などは?

坂田 『スタ・オデ』シリーズは、なるべくオーソドックスなシステムで遊べるようにしたいんです。マニュアルが必要ないくらいに。逆に演出や操作性では、常に新鮮さや親切さを感じていただきたい。ムービー部やバトルエフェクト、操作性での挑戦は限界までしたいということですね。ですからSSへ移植したからといってゲーム性が大幅に変わるということはないです。ただし『スタ・オデ1』などはシナリオも大幅に変更するし、3作とも画像的にはビックリするぐらいなクオリティにしたいですね。挑戦的なれど正統派、簡単だけどすごく面白い！ そんなゲームにしたいです。いや、必ずそうします(笑)。

── では最後に本誌読者にひと言。

坂田 『スタ・オデ』をプレイしたことがある人もない人も楽しめ、これぞRPGというソフトにきっとなります。期待して下さい!!

スタートリング・オデッセイ3
ミレニアムの聖戦

SATURN	RPG	前回紹介 初登場	前評判	読者 —	業者 —
●発売元 レイフォース ●発売日 未定 ●価格 未定	INTER FACE/備考	未定			

セガサターン完全オリジナルとして発表された、この『～ミレニアムの聖戦』は、PCエンジンソフトとして既に発売され、今回リメイク版として移植が発表された『～ブルーエボリューション』『～魔竜戦争』の続編となる。フィールドマップによるキャラの移動と、サイドバックビューのコマンド戦闘というオーソドックスなシステムの予定。物語の方は、前2作から百数十年経った後の世界が舞台となっており、ミレニアム(＝千年王国)を核として展開されるようだ。

今回紹介の2点のキャラクターデザインは、コンセプト作業のための準備画。本誌では、キャラクター情報も力を入れて紹介していくので、続報をお楽しみに。

◀シリーズの魅力であるアニメシーンも当然搭載予定だ。

上、右はともにPCエンジンの同シリーズの画面です。

戦線参入!!

スタートリング・オデッセイ1
REMAKE———ブルーエボリューション

SATURN	RPG	前回紹介 初登場
前評判	読者 ——	業者 ——
●発売元 レイフォース	●発売日 未定	●価格 未定

'93年10月に発売されたPCエンジンソフト『スタートリング・オデッセイ』のリメイク版。リメイクとは言っても、前作開発当時、大幅に修正せざるを得なかったシナリオを改めて書き起こし、ゲームシステムも『2』に準じた親切な設計に変更する予定。「はっきり言って新作です」と坂田氏は言う。

プラットホームの変更にともない、バトルシーンのエフェクトやアニメーションも変化すると思われるが、詳細については今の所未定とのこと。

▲▼PCエンジン版の方は、戦闘がフロントビュー方式で、魔法等も『2』にくらべ少なかった。

スタートリング・オデッセイ2
REMAKE———魔竜戦争

SATURN	RPG	前回紹介 初登場
前評判	読者 ——	業者 ——
●発売元 レイフォース	●発売日 未定	●価格 未定

▼システム的にはほぼ完成のPCエンジン『〜魔竜戦争』。SS移植での期待も大きい。

続編ながら『1』の20年前の物語が綴られるこの『〜魔竜戦争』。こちらもSSへの移植にともない、前作で削られたシナリオの加筆と、ビジュアルシーン等でのバージョンアップが行われそうだ。ただしゲームシステムそのものは、インタビューにもあったように大きな変更はないとのこと。もちろん豊富なアイテムや魔法、そして武器の鍛錬システム等も搭載の予定だ。発売時に話題となった、アニメシーンの演出が、SSへの移植でどう変化するかが楽しみ。

サターン版独占情報!!!

エターナルメロディ

『ウィザーズハーモニー』のスタッフがおくる、育成型SLGの新作。本誌の独占スクープ情報を満載!!

SATURN	SLG	前回紹介	初登場	前評判	読者	——	業者	——

●発売元 メディアワークス
●発売日 9月27日
●価格 未定
INTER FACE /備考

「魔宝」を求めて仲間と共に旅立とう!

あの、人気育成ＳＬＧ『ウィザーズハーモニー』を制作したスタッフが手がける、次の育成ＳＬＧが『エターナルメロディ』だ。

ある日突然、ファンタジーな世界にとばされてしまった主人公。元の世界に戻るには、魔宝と呼ばれるアイテムが必要だということを知り、仲間（もちろんおねーちゃん）を募って魔宝探しの旅に出ることになる……。というのが大筋の展開。そこで、魔宝を手に入れるために、仲間である女の子たちと助け合いながら、お互いの能力と結束を高めていく。おそらくこの部分が育成ＳＬＧ的な要素になってくると思われる。現時点では具体的なゲームのプレイ画面が入手できなかった。次号以降も情報が入り次第、紹介するので見逃さないように!!

これが初公開の育成モードだっ!

育成モードで影響を受けるパラメータは全部で８つ。上の画面は各キャラクターの行動を決定する画面のようだ。ここで選択できる行動は、休息や筋力トレーニングなどの基本的なものから、器用さが上昇する訓練まで多種多様。ということは、パーティの特性をパワー重視型にふるとか、ひとり特別器用なキャラクターを作り出すといった、個性付けの自由度も高いということだ。また、キャラクターとの相性も重要で、一緒に遊びにいくなどの行動がとれるようになっている。

まずは能力値を分配。

筋力、器用、敏捷、知力、信仰、魅力の６つのパラメータに能力値を振り分け、プレイヤー・キャラの能力設定を行なう。ここでの数値が、他のキャラクターとの基礎相性に影響するので、相性でラクをしたかったらここで時間をかけるようにすること。

相性を良くしよう!

キャラクターとの相性はゲーム展開にかなりの影響を及ぼす。左の画面はお互いの相性をあらわしたもので、11段階のフェイスマークで表示されている。彼女たちに気に入られるには、どんな行動をとるべきなのか？

主人公と苦楽を共にする9人の美少女!!

ライバル・キャラクターたちも気になるところ

◀大魔王復活のため、魔宝を探す魔族の男。パーティを組んで、主人公のライバルとなる。

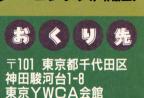
◀主人公と言葉の行き違いからケンカになり、ジャマをするために参加した。

◀レミットの侍女。見た目どおりのおとなしい性格で、控えめな人物。ハーモニカが得意な20歳。

『エタメロ』キャラクター・コンテスト開催!

電撃SEGA EXイチオシの「エターナルメロディ」。発売前だけど、お気に入りのキャラは見つかったかな? 「アルザはわしのもんじゃあああ」ってな人は、官製ハガキにお気に入りのキャラクターの名前とその理由を書いて、右の宛先まで送ってほしい。今のうちにハガキを送って、相性を上げておこうぜ。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃SEGA EX
「エタメロキャラコン」係まで

SATURN	育成SLG	前回紹介	初登場	前評判	読者	―	業者	―
●発売元：日本クリエイト ●発売日：未定 ●価格：未定		INTER FACE／備考	未定					

『3×3EYES～吸精公主～S』などの作品で知られる日本クリエイトのサターン新作ソフトは、声優育成SLGだという！　同社が提供するラジオ番組を取材した際、この作品について知った取材班は、日本クリエイト伊藤氏と声優の辻谷氏、西村氏を直撃した!!

今回の企画は、日本クリエイトを代表するゲームである『3×3EYES』シリーズが発端になっている。辻谷耕史さんと西村智博さんはこの作品の制作作業を通じて、日本クリエイトのスタッフと意気投合するようになっていった。そんな理由で、辻谷さんや西村さんに立木文彦さん、玉川紗己子さんを加えた4人で結成したユニット〝VAL・Project〟が『吸精公主S』の発売記念イベントで演劇ライブを披露したりといった、日本クリエイトとの共同作業を行ってきたのだ。

「アニメやドラマに比べてゲームに対しては、どうも声優の側のこだわりがないような気がしていたんです。そんなとき、日本クリエイトの板倉社長とお話しする機会があったんですが、そこで〝今の子供はTVや小説以上にゲームに接している。これからはゲームを通じて他のメディアと同じだけの感動を提供していくのがゲーム会社の使命だ〟という言葉を聞いて、すごく共感したんです。それで、一緒にゲームの開発ができればと考えたんです」（辻谷氏）

声優業界をゲームの舞台に選んだのは、もちろんおふたりが詳しく知っている世界だからだ。

「実際、役者の生活を続けていくというのは、ひとつの人生ゲームだと思うんです。いろんな人との出会いが自分にとって大きな力になるというのは、ゲームにピッタリだと思います」（辻谷氏）

「最初、タイトルを『声優人生』にしたら、社長さんからボツにされましたけど（笑）」（西村氏）

辻谷さんはゲームはあまり遊ばないが、西村さんはRPGなどをよくプレイしているという。また、ふたりは戯曲なども執筆しているため、その経験をシナリオ部分に発揮したいとのことだ。

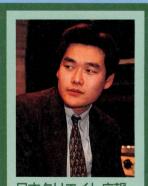
「声優業界とゲーム業界、お互いのノウハウをミックスすることでいい作品ができれば、と思います。ゲーム的にも、新しい試みにどんどんチャレンジしていきます」（日本クリエイト・伊藤氏）

本誌では、今後も引き続きこの作品の続報をお送りする予定だから、おおいに期待してほしい！

TV『無責任艦長タイラー』『ストリートファイターⅡV』、映画『機動戦士ガンダムF91』などのアニメーション作品のほか、TV『スーパーサッカー』のナレーションでもおなじみ。『3×3EYES～吸精公主～S』では主人公〝藤井八雲〟の声に加えて、主題歌も担当している。

声優
辻谷耕史氏

TV『鎧伝サムライトルーパー』『覇王大系リューナイト』『クマのプー太郎』、映画『らんま½』などのアニメーション作品で声優として活躍するほか、演劇や音楽の世界でも幅広い活動を続けている。『3×3EYES～吸精公主～S』では、ハーンとナパルバの2役を演じている。

声優・シンガーソングライター
西村智博氏

日本クリエイト広報
伊藤栄晃氏

構成から手がける

声優育成SLG

eam

が待てなくて～(仮)

ラジオ番組でも
このゲームを
サポート!!

気になるゲームの内容は!?

このゲームは、声優養成所の新入生である８人の女の子が、２年後に声優となって成功する日を目指すというもの。ただし普通の育成ＳＬＧのように、女の子に対して直接プレイヤーが指示を与えることはできない。プレイヤーは雑誌記者となって数多くの情報を収集し、それを彼女たちに伝えることでゲームが進行していくのだ。

ところが、８人の女の子はそれぞれ独自の行動パターンを持っているので、プレイヤーの言葉を素直に聞いてくれるとは限らない。そこでキミはまず、彼女たちの悩みを聞いてあげたり、入手した情報をもとに適切な助言をしてあげることによって、彼女たちの信頼を獲得していく必要があるのだ。

プレイ期間を終えた後、彼女たちが声優になることができれば、もちろんベストエンディングとなる。だがそれ以外にも、彼女たちの選択に応じたエンディングが登場する。具体的なバリエーションはまだ未定だが、多彩な内容が用意されるとのことだ。

ほかにもユニークなアイディアとして、登場する８人の女の子の声を、十数人の声優さんのなかから自由にキャスティングできるといったことも計画されている。声優の世界が舞台だけに、音声面にも大いに期待したいところだ！

じつは『My Dream』に関する情報は、日本クリエイト提供のラジオ番組『ＭＡＭＩ❤ＯＭＯレディオキャラバン』の中でも、すでに何度か紹介されている。この番組のパーソナリティを務めるのは、左でも登場した西村智博さんと、『3×3 EYES～吸精公主～Ｓ』に月花（ユイホワ）役で出演していた小森まなみさん。そして日本クリエイト・広報の伊藤さんも、ときどき番組中にゲスト出演しているのだ！

この番組は４月にスタートしたばかりだが、ふたりのトークの息は早くもピッタリ。これから夏に向けて、番組自体もどんどんアクティブになっていくという。小森さんも「楽しい番組なので、みんなもどんどん参加してください！」と、本誌の読者にメッセージを寄せてくれた。

現在、『My Dream』の話題はそれほど番組中に登場していないが、今後は番組でもいろいろな企画によって、この作品を盛り上げていくとのこと。毎週日曜日にはキミも、ラジオのスイッチをＯＮにしよう！

◀インタビューの間も、番組での雰囲気とまったく変わらないハイテンションで、取材班を大いに楽しませてくれた小森さんと西村さん。みんなもふたりの愉快なトークを、ぜひ一度ラジオで体験してほしい！

キミのアイディアがこのゲームを作る!!

日本クリエイトではこのゲームの制作に際して、一般ゲームユーザーの声をできるだけ作品に反映していきたいとのこと。そこで本誌では、このゲームに対する具体的なアイディアを、読者から募集することにした！　このゲームで「こんなことができればいいな」と思ったことをハガキや封書に書いて、下のあて先まで送ってほしい。面白いアイディアは、本誌から日本クリエイトに対して積極的に提案していく。もし採用されたなら、キミの名前がスタッフロールに登場するかもしれないぞ！

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1の8
YWCA会館 メディアワークス
電撃SEGA EX編集部『マイ・ドリーム』係

MAMI❤OMO RADIOCARAVAN

NACK5（79.5 MHz） 毎週日曜日 22:00～22:30
ラジオ大阪（1314 KHz） 毎週日曜日 25:30～26:00

すぐに遊べる今月(6月14日〜7月12日)発売ソフト大紹介

特報 ファイティングバイパーズ

8人のバイパーたちの最新情報

サターン版『ファイティングバイパーズ』全キャラの最新画面写真を一挙に公開！

BAHN

故郷では三代目仁義衆蛮を名乗っていた。母を捨てた父に一発ヤキを入れるために、海を渡ってアームストンシティにやってきた、17歳の喧嘩番長。

▲連続攻撃のバリエーションは少ないが、「超究賭麗斗（スーパーストレート）」をはじめとした一発打撃技が多い。

RAXEL

ロックバンド〝DEATH CRUNCH〟のギター兼ボーカル。市会議員の父と喧嘩し、ハイスクールを中退。ナルシストの彼は、名を売るために戦っている。

▲ギターを使った技が得意。真上の写真は相手を高く蹴りあげる〝浮かせ技〟のひとつ、「スカイスクリーマー」。

GRACE

ハイスクールではフィギュアスケートの選手をこころざすが、恋人だったコーチに裏切られ挫折。胸の内の激しい怒りを戦いに転化している。

◀インラインスケートを駆使する彼女は、足技のコンビネーションが多彩だ。

SANMAN

改造大型スクーターを操る、謎の怪人。数字の3をこよなく愛するため、この名前がついたらしい。自己表現の手段としてナッツクラックの道を選んだ。

▼▶体当たりや尻攻撃など、イロモノ技が多いが、打撃技に長けている。右は壁に相手を投げつける「サンマンナイスカン」。

SATURN	FTG	前回紹介 初登場	前評判	読者 ー	業者 ー
●発売元 セガ ●発売日 未定 ●価 格 未定	INTERFACE/備考 未定				

◀上下段に攻撃を振り分ける回し蹴りからのコンボが得意。

▲後足を軸足にして、鋭い蹴りを放つ「ブロックバスター」。

HONEY

ふだんはアパレルデザイナーを目指す内気な少女だが、ひとたび自作のラバードレスを着ると、性格が一転。過激な美少女バイパーに変身する。

▲ハニーのコスチュームもバッチリ再現！アーマーのフリルと光沢がラブリー。

TOKIO

歌舞伎役者の厳格な家で育ち、14歳のときに地元のチーム〝ブラックサンダー〟に入る。リーダーをつとめたが、仲間の死をきっかけにバイパーに。

▲脱衣も完璧。高度な映像処理のおかげで、足のラインも原作以上に美しい。

JANE

ハイスクール時代に海兵隊をこころざし、鋼の筋肉を鍛え上げる。地下鉄工事のアルバイトをしながら、自分の強さを誇示するためにバイパーになる。

▲足に注目。光源処理のおかげで、影になっているのだ。

▲滑走路で戦うピッキーとトキオ。はたして飛行機は頭上を通過するのか？

▲相手に抱きつきヒザ蹴りをする「クリンチストライクニー」。

▲ゲーム内広告、ペプシのペインティングをしたスケボーで相手をはり倒す「ボードスラップ」。

PICKY

ジュニアハイスクールに通うスケボー少年。同級生キャサリンの気を引くためにスケボーをはじめるが、戦いのほうで人気がでてしまう。最年少バイパー。

サターン版が待てない人はアーケード版で復習だ！

基本システムは『ＶＦ２』を踏襲しているぞ！

操作方法は１レバー、３ボタン（ガード、パンチ、キックにそれぞれ対応）で、『ＶＦ』シリーズと同じ操作系だ。レバーの左右で前後に移動、上下でジャンプ、しゃがみを制御できる。また、左右どちらかにレバーを２回入れれば、ダッシュを開始するぞ。このとき、攻撃ボタンを押すことで、ダッシュ攻撃を繰り出せる。

このゲームの特徴は、壁とアーマーがあることだ。壁は文字どおり、ステージの四方を取り囲むフェンスを指す。一方、アーマーは、プレイヤー・キャラが身につけている防具のこと。なお、各キャラにはアーマーを壊せる「アーマー破壊技」が用意されており、アーマーを壊すことで、相手の防御力を低下させることができるのだ。

▶レバーとボタンの組み合わせで多彩な攻撃を繰り出せる。

◀まずは各キャラクターの連続攻撃をマスターするのだ！

Story

アームストンシティのイカした奴ら

ここ〝ARMSTONE　CITY（アームストンシティ）〟で一番かっこいいのは〝VIPERS（バイパーズ）〟と呼ばれる連中だ。〝VIPERS〟とは、金網に囲まれたリングの中で一対一で戦う〝NUTCRACK（ナッツクラック）〟をやってる連中のことである。

路地裏の単なる遊びだったこの戦いが、何故か今年は市長の呼びかけで大がかりなトーナメントとなり、最終決戦は市の中央にそびえる〝CityTower（シティタワー）〟で行われることになった。

アーマーシステムのヒミツ

『ＦＶ』最大の特徴は、各キャラクターがアーマー（防具）を装備していることだ。アーマーには耐久力があり、何度か攻撃を受けると、体力ゲージわきのダメージ人形が点滅しはじめ、この状態でアーマー破壊技を受けると、アーマーが破壊されてしまう。アーマーがなくなった部位に攻撃を受けると、通常の２倍のダメージを受けるので、極力相手の攻撃を受けないようにしなければいけないぞ。

壁システムについて

『ＶＦ』シリーズとの一番の違いは、ステージの四方が壁に囲まれていること。このため、リングサイドに追いつめられると、逃げ場がなくなり非常にキケンな状況に追い込まれてしまうのだ。追いつめられてしまったら、投げやダッシュを活用して体を入れ替えよう。なお、壁際では通常投げが「壁技」に変化する。

壁投げ

壁を使って攻撃

フラッシュモード

アーマーはみずから脱ぐこともできる。左下のコマンドを入力すると、一瞬かがみ込んで、上下段のアーマーを吹き飛ばすのだ。挑発程度にしか使えないが、覚えておいてソンはないだろう。

▲飛び散ったアーマーの破片にも攻撃判定が存在するため、トドメの一発に使うにはいいかも。

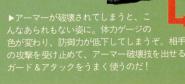
脱衣コマンド

⇦⇨⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

▶アーマーが破壊されてしまうと、こんなあられもない姿に。体力ゲージの色が変わり、防御力が低下してしまうぞ。相手の攻撃を受け止めて、アーマー破壊技を出せるガード＆アタックをうまく使うのだ！

▶画面上部のダメージ人形を見れば、アーマーのどこが損傷しているのかを確認できる。

▶壊れる寸前になると、ダメージ人形が点滅。

サターン版
『ファイティングバイパーズ』

チームリーダー
セガAM2研
片岡　洋
HIROSHI KATAOKA

「MODEL2よりキレイな部分を見て欲しいですね」

── 現在の開発状況はどのくらいまで進みました？

「40%～50%ですね。壁があって、その中にキャラがいて、ひととおりのモーションを出して闘っている。当たり判定も一応ついている……っていうと、もう出来てるみたいですけど（笑）。見た目では業務用に近いところまでもっていけましたが、ゲーム的には全然完成とは言えません」

── エフェクトはどこまで業務用に忠実に再現できそうですか？

「エフェクトに関しては結構ツライってのが正直なところです。そのまんまってのは技術的に難しいんですけど、見た感じの印象は、結構近くなると思います。とくにアーマーと壁が壊れるところは見せ場なんで、極力近づけたいと思います。地面の砂煙とかは、そのまんまじゃポリゴン数足りないんで、違う見せ方をしようかなと思ってます」

── 開発のベースが『ＶＦ２』と比べるとかなり速いようですが。

「『ＶＦ２』で、MODEL 2をサターンに落とし込むノウハウができてきたんで、ベースになるところは早いですよね。ただ、バイパーズのオリジナル部分の調整を入れるとなると、結構大変ですね。これからが勝負です」

── ズバリ、完全移植はできますか？

「モーションだとか、ゲーム性の部分は業務用のものを使いますんで、ほぼ同じ物になるはずです。唯一、壁に対するアプローチが心配ですね。アルゴリズムの違いで、業務用とまったく同じにするってわけにはいきません。壁に当たったとき、ちょっとダメージが違うなあってのはあるかも知れないですね。通常の部分はほぼ完全に移植できると思ってください」

── 現段階で確定している、サターン版のオマケモードは……？

「練習をサポートするモードはつけたいですね。それも、単に何もしない敵がでてきてポコポコ殴れるだけじゃなくて、もう少しサポートできる形にできればおもしろいですね。あと、ゲームバランスに関して、ユーザーのみなさんからご意見をいただいてる部分に関してはお応えしたいです。どういう形になるかはわからないですけど、『ＶＦ２』の『2.1』みたいに、『ＦＶ1.1』ができたらいいな。あと、サターンでもこんなことできるんだってとこがあるんです。ライティング（光源処理）に力を入れてきたんですが、それがかなりいい感じに仕上がってきたんで。モノによっては、MODEL 2よりきれいな部分があるんで、見てほしいですね」

── ユーザーにひとこと。

「『ＦＶ』って、眉間にシワよせてやるゲームじゃないんです。バカーンとか、ドカーンとか、豪快な部分に力を注いでいます。サターン版でも、その辺を楽しんでほしいですね」　　　（５月28日、セガ本社にて）

FIGHTING VIPERS

サターン版『FV』にアレはあるのか？

バイパーズ・テスト

「バイパーズ・テスト」とは、アーケード版にあった腕前チェック・テスト。ＳＳ版では再現されるのだろうか？　「もちろん再現します。ひょっとしたら、サターン版オリジナルの認定基準とかも追加するかも知れません（片岡氏）」

▲努力すれば、そのぶんだけ点数をつけてくれたアーケード版のバイパーズ・テスト。

マーラーのデフォルト使用

アーケード版では、使用条件が厳しかったボスのマーラー。「さすがに、アーケード版みたいに15,000回やらせるわけにはいきませんから、最初から使えてもいいと思ってます。条件は、付けても、しばらく遊べば、とかそんな感じで……（片岡氏）」

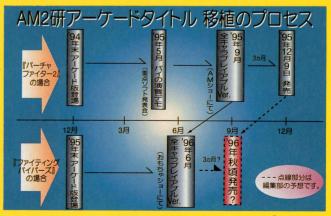
▲アーケード版では、キャラ選択画面で特殊な操作が必要だった。ＳＳ版では？

ほかにオリジナル要素は？

「新曲が入ります。カッコイイやつがアドバタイズのムービーで流れる予定です。あと、アレンジ版じゃないんですけど、容量の都合でアーケードに入れられなかった、ギターソロなんかが完全に入っているバージョンのＢＧＭを入れる予定です」

▲「時間があれば、新キャラや色違いハニーなんかもいれたい（片岡氏）」とのこと。

大胆予想

SS版『FV』の発売はかなり早い!?

上の表を見てほしい。ちょうど昨年、同時期に発表があったＳＳ版『ＶＦ２』の制作進行状況を表にまとめたものだ。６月のおもちゃショーの段階で、２キャラしか動いていなかった『ＶＦ２』にくらべて、『ＦＶ』はすでに全キャラそろっている点に注目したい。今回インタビューした編集部の予想では、発売時期は秋頃!?

ときめきメモリアル forever with you

発売直前! 気になるサターン版のすべてがわかった

PCエンジンでの歴史的ヒットに始まり、PS、SFCでさらに人気を加速させた驚異の恋愛SLGが、満を持してSSに見参。全機種中最高の完成度で、硬派なSSユーザーのハートをときめかせる!

SATURN	SLG	前回紹介	初登場	前評判	読者 ——	業者 ——
●発売元 コナミ ●発売日 7月19日 ●価 格 6,800円(DX版) 9,800円(SP版)		INTERFACE/備考	シャトルマウス パワーメモリー			

信奉者続出! 超熱中恋愛SLG

コレクター必見! セット内容の違う2種類が同時発売!

PSで初回限定版が発売されたように、SSでもデラックス版とスペシャル版の2種類が登場する。この2つは、どちらか一方だけの特典があるうえ、CDのピクチャーがそれぞれ違っている。人気確実ゆえ、確実にゲットしたければ、今すぐショップで予約すべし!

デラックス版

◀全キャラ12枚分がセットになったキャラクターカードがついてくるぞ。

スペシャル版

◀A4版バインダーに加えて、エメラルドグリーンのパワーメモリーが付属!

共通仕様も豪華!

1 キャライラスト紙パッケージ
CDパッケージの表にある、藤崎詩織の型押しイラストがコレ。

2 設定資料つきマニュアル
オリジナルイラストをふんだんに使った、全60Pのボリュームは永久保存モノ。

3 きらめき高校カレンダー
3年間の学校行事などがひと目で分かる、オールカラー4ページのカレンダーだ。

4 パワーメモリー用特製シール
『ときメモ』専用に使うパワーメモリーには、このイラスト入りシールを貼ろう。

『ときメモ』を知らない不幸なアナタへ……

『ときメモ』とはどんなゲームなのか？

愛と希望に満ちた高校３年間を送ろう

ゲームの目的は、卒業の日に幼なじみの藤崎詩織から告白されること。そのために主人公は、勉強やスポーツで自分を磨き、デートで彼女との仲を深めるのだ。詩織以外にも女の子は10人以上登場し、彼女たちを目当てにプレイするのもOK！

１週間を２つに分けて進行する

コマンドはおもに平日と休日の２タイプに分かれる。平日は能力アップ、休日はデートのために利用するのだ。主人公の能力値は、女の子と知り合ったり告白されたりするための条件にもなるぞ。

平日　週の始めに選んだひとつの行動を１週間連続で実行。勉強や運動、クラブ活動などが選べる。

休日　女の子とのデートやそのアポとり、親友の好雄から女の子の情報を聞くなどの行動がとれる。

行事とデートで女の子にアプローチ

女の子と仲良くなるには、なんといってもデート！　さまざまなデートスポットに女の子を誘い、楽しい時間をすごそう。また、デートと同じくらい大切なのが各種行事。好成績を残したり、お目当てのコと一緒に行動したりして、自己PRしよう。

▼テストや体育祭などの行事で活躍すれば、女の子の注目も自然と集まるというもの。日頃の自己鍛錬が結果を左右するぞ。

▲デートは基本的にセリフの３択で成否が決まる。女の子の好みなどを考え、相手が気に入りそうな場所に誘うことも大切。

そして卒業式に……

卒業式は、勉強に恋にと頑張った３年間の成果が問われる日。誰と結ばれるかは、女の子との仲や能力値で決まる！

人はなぜ『ときメモ』にハマるのか？

女の子の魅力こそ、『ときメモ』が人気になった最大の理由。では、その魅力を際立たせる、３つのハマるポイントを挙げてみよう。

女の子の個性にハマる

料理が得意、内気な性格……など、女の子はみんな個性的なコばかり。セリフはすべて声優によるボイスがあり、身近にいるような雰囲気で親しみやすいのだ。

▶仲良くなると変わる、セリフと表情が最高。

デートにハマる

20以上あるデートスポットでの会話はフル音声。しかも女の子の反応は１カ所につき数種類が全員分用意されている。この奥深さはハンパじゃない。

◀100回以上プレイしても、まず全部は聴けないほどのセリフ量。

イベントにハマる

デートや学校でさまざまな条件を満たすと発生するイベントでは、女の子の意外な一面が見られたり、グッとくるセリフが聞けたりする。イベントがキッカケでそのキャラが好きになったという人も。

藤崎詩織
幼なじみは学校一の美少女

鏡 魅羅
高飛車な姿の裏に優しさが

虹野沙希
好きな言葉が「根性」の頑張り屋

如月未緒
ピュアな恋愛を夢見る文学少女

早乙女優美
いつも元気な親友の妹

美樹原愛
とっても内気な詩織の親友

あなたにもこのときめきを感じてほしい……

これが サターンユーザーだけに

自分から愛の告白！

『ときメモ』に革命が!!

伝説の樹の下で女の子から告白されて生まれたカップルは、永遠に幸せな関係になれる……。この言い伝えのとおりに告白されるのが『ときメモ』の目的だが、それゆえに狙った女の子以外から告白されて、くやしい思いをすることもあった。しかしSSでは、そんな心配ご無用。なぜなら、自分から意中の女の子に告白できるのだから。これでエンディングにも幅ができ、さらにユーザーをハマらせてくれそうだ。

運命の3択

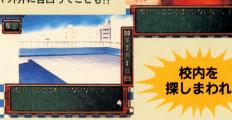
▶▶伝説の樹の下へ行く

女の子の告白を受ける、今までと同様のエンディングだ。でも、3択の2番目のセリフから推理すると、樹の下で待っているのが誰か、あらかじめ判るようになっているかも。

◀伝説の樹の下には、誰が待っているのだろうか?

▶▶いや、俺には心に決めた人がいるんだ

自分から告白するパターンがコレ。断られた、会えなかったなどの展開が考えられる。ま、まさか、好雄や外井に告白ってことも!?

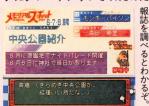
校内を探しまわれ

▶▶俺には関係ないことだな

好雄と一緒に帰るってことは、絶対バッドエンディングになる選択なのか？　ひょっとしたら、下校途中や自宅前で女の子から告白される、なんて展開があるかもしれないけど……。

◀本当にこのまま、好雄と仲良く帰ってしまうのか?

興行プログラムは全面改訂

映画とコンサートの興行予定は、季節ごとに内容が変わる。この興行予定がSSでは一新された。しかも、そのビジュアルがリアルタッチにグレードアップされたのだ。

◀季節ごとの興行予定は情報誌を調べるとわかるぞ。

映画&コンサートスケジュール

		映画	コンサート
'95	春	(休館)	KNM交響楽団
	夏	モンキーバイソン	森田　勝里
	秋	ダーマの休日	外田　祐也
	冬	鉄山靠	多黒　摩委
'96	春	氷の女豹	波室　波恵
	夏	カンパンマン	X－NIPPON
	秋	００７７－金眼－	KNM交響楽団
	冬	告訴	B's
'97	春	ムーンゲート	SWAP
	夏	死霊の雄叫び	KNM交響楽団
	秋	ワンルームス	酒乱９
	冬	私が寝てる間に	ジャンプー

許される特権だ！

あの名シーンも復活!?

セクシーショットも妥協しません!!

PS版では泣く泣く変更を余儀なくされたセクシーシーンが忠実に再現されるのか、それとも別のグラフィックなのかは気になるところ。でもSSなら、心配はないはず。PCエンジン版同様の興奮シーンであることは間違いないだろう。

のぞきシーンも充実か？

夏合宿の最後に起こる、このゲーム最大のお色気シーンが、のぞきイベント。PS版以上にムフフなビジュアルが飛び出す!?

PCエンジン版

▶このシーンは忠実に再現されるのだろうか!?

PCエンジン版

PS版

◀ブラが見えるのがヤバいのか、ポーズを変更。これはこれでソソるという話もあるが。

2つの新しいミニゲーム

『ときメモ』をプレイする上で忘れてはならないのがミニゲーム。これで好結果を残せば、意中の女の子の好感度がアップするかもしれない大切なイベントなのだ。そんなミニゲームにサターン版では、ちょっとした変更がされたのだ。これまでのミニゲームとはどこが違うのか、ここで紹介しよう。

縁日

輪投げ

2年目の縁日は、射的から輪投げに変更された。1、3年目はそれぞれ金魚すくい、花火大会と、もはや『ときメモ』では恒例の行事が組まれているぞ。

①角度を決める

▶左右に素早く動くラインを、ボタンを押して止める。タイミングが命！

②距離を決める

▶今度はラインの上を動くカーソルを止めるのだ。うまく景品の上で止めよう。

③投げる

▲カーソルの止まった位置を目標にスローイング。景品に入ればゲット！

運動会

100m走

SS版の運動会競技4種目のうち3種目はPS版と同じ。残る1種目・玉転がしが、SS版では100m走に変更されたのだ。ボタン連打の単純な競技だけに、主人公の運動値がそのまま結果につながるぞ。ところで、この競技で面白いのは、走破タイムが計測されること。これによって、ただ勝つだけでなく、より速く走るという楽しみも生まれそう。鍛えて鍛えまくれば、世界記録も夢じゃない!?

世界記録更新か!?

他にはこんな競技があるぞ

借りもの競走

スプーンリレー

二人三脚

▲キーコンフィグ可能

▲SS版では、詩織の「1、2」のかけ声に合わせて押すボタンを、レース前に変更可能。これで足がもつれることはない！…とイイな。

SATURN	AVG	前回紹介	初登場	前評判	業者	—	読者	—
●発売元 セガ ●発売日 '96年6月28日 ●価格 6,800円		INTER FACE／備考	メモリーバックアップ					

記憶をなくした青年は、「霧の街」に何を見るのか

ゲームの世界をフルCGムービーで表現した、超大作サイコスリルAVG。構想期間は3年、ゲームのシナリオは人気ミステリー作家の竹本健治氏が担当している。プレイヤーは一切の記憶をなくした青年フレッドとなり、ゲームの舞台となる「霧の街」でさまざまなイベントをクリアしていく。ゲームのストーリーはプレイヤーのとった行動で多種多様に変化し、さらにエンディングも多数用意されている。

◀登場する人物との会話も、記憶を取り戻すカギになっている。

▲どこを歩いても、つねに重い雰囲気が漂う「霧の街」。

▲この門の先で、フレッドを待ち構えているものは…。

デフォーカス機能の搭載でゲームの臨場感がアップ!!

ゲーム中の画面の焦点を自由に変化させるのがこの「デフォーカス機能」。人間の何気ない焦点変化を再現しているのだ。

▶最初は、画面手前の柵の柱と赤いヒモに焦点が定まっているが…。

◀焦点が徐々に変化して、画面奥のフレッドにピントが定まるのだ。

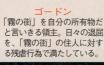
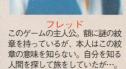
登場人物〜「霧の街」の住人たち〜

主人公であるフレッドのほかにも、ゲームにはさまざまな人物が登場する。ここでは、この「霧の街」に住んでいる人々と、街を支配している人物を紹介しよう。それぞれ登場人物の中には、ちょっとした相関性を持つ者もいる。実際にゲームを始める前にその関連を把握しておけば、ゲームで遊ぶ時に役に立つはずだ。

ジェイク
ゴードンの手下のひとり。フレッドの行動をゴードンに報告するためか、いつもフレッドに付きまとう。

ゴードン
「霧の街」を自分の所有物だと言いきる領主。日々の退屈を、「霧の街」の住人に対する残虐行為で満たしている。

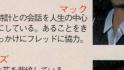
ザブー
ゴードンの側近。ゴードンに対して、特別な感情をいだいている。不老不死の街「月の街」について詳しい。

フレッド
このゲームの主人公。額に謎の紋章を持っているが、本人はこの紋章の意味を知らない。自分を知る人間を探して旅をしていたが…。

ハル
ローズの息子。大きくなったら、世界中を旅することを夢見ている。

アントニー
ゴードンから変人扱いされている。フレッドが投獄された牢獄の常連。

モース
ゴードンの主治医をつとめている。フレッドにはかなり冷たい態度をとる。

ハンナ
「霧の街」に住んでいた画家と深い仲だったらしい。その画家は焼死してしまった。

マック
時計との会話を人生の中心にしている。あることをきっかけにフレッドに協力。

ローズ
細々と花を栽培している。この街で、フレッドにもっとも協力的な人物だ。

グレイ
ゴードンに殺されてしまった娘、ルイスの墓参りを日課としている。

▲規定ラインを通過すれば、次の競技に進むことができる。

SATURN	SPT	前回紹介	初登場	前評判	業者	—	読者	—
●発売元 セガ ●発売日 '96年7月12日 ●価格 5,800円	INTERFACE／備考							

大切なのはボタンの連打とタイミング!!

現在アーケードで好評稼動中の『デカスリート』が、早くもサターンに移植される。アーケード版を再現した「完全移植モード」のほか、好きな競技だけを練習できる「練習モード」も搭載。選べる選手は8人で、それぞれ万能型や競走型などの性格を持っている。競技は全部で10種目。どの競技も、ボタンの連打や押すタイミングが新記録をうむカギだ。

▶競技中はカメラアングルが自動的に変化して、各選手の動きを追う。

◀選べる選手は全部で8人で、それぞれ運動性能に違いがある。

▲走り高跳び。ボタンをタイミングよく押して、バーを飛び越えよう。

◀各競技に入る前には、操作方法の説明が入り、ちょっとしたアドバイスも表示される。

用意された全10種目の世界新記録を目指せ!!

この『デカスリート』は、方向ボタンと2つのボタンですべての競技をこなしていく。全10種目の競技はそれぞれ操作方法が異なるので、ここでその操作方法を10種目分すべて紹介しておこう。なお、ここで紹介するボタン設定は初期設定のものだが、オプションでプレイヤーが自由に変更することもできる。

100-METER DASH

100m走では、方向ボタンは使用しない。Ⓑ連打で走り、Ⓐで胸出しをする。ゴール直前でⒶを押せ!!

LONG JUMP

走り幅跳びはⒷ連打で加速して、Ⓐでジャンプ。Ⓐを押してる間、角度が上がる。ベストの角度は25度だ。

SHOT PUT

砲丸投げで使うのはⒶのみ。増減するパワーゲージの、MAXに合わせてⒶを押す。ベスト角度は45度。

HIGH JUMP

走り高跳びはⒷで助走、Ⓐでジャンプ。ジャンプ中は、方向ボタンで空中姿勢を変えることができる。

400-METER RACE

400m走は、Ⓑ連打で走るだけ。ただし、画面下のスタミナメーターを見ながら、ペース配分を考えて走ろう。

110-METER HURDLES

110mハードルはⒷ連打で走り、Ⓐでジャンプする。ジャンプのタイミングは、少々慣れが必要だ。

DISCUS THROW

円盤投げは、方向ボタンを回すように押してパワーをため、Ⓐで投げる。ベストの角度は45度。

POLE VAULT

棒高跳び。Ⓑ連打で助走し、Ⓐで棒のしなりを調節。Ⓐを押してる間ゲージがたまるので、よく見て離そう。

JAVELIN THROW

槍なげはⒷ連打で助走、Ⓐで槍を投げる。Ⓐを押してる間、槍の角度が上がる。ベストの角度は45度。

1500-METER RACE

1500m走は方向ボタンでほかの走者をかわしながら、Ⓑ連打で走る。もちろん、スタミナゲージにも注意。

誕生S ～Debut～

SATURN	SLG	前回紹介	初登場	前評判	業者	―	読者	―

●発売元 NECインターチャネル ●発売日 '96年6月28日 ●価格 6,800円	INTER FACE／備考	メモリーバックアップ

3人のアイドル娘をスターダムにのし上げよう

PCエンジンで好評だったSLG『誕生』の移植版。プレイヤーは弱小プロダクションのマネージャーとなり、ゲームの主人公である3人の女の子を人気アイドルグループに成長させていく。この『誕生S』には、PCエンジン版にはなかったさまざまなアレンジが加えられている。

まず、熱意重視や収入重視などのマネージャータイプが選べるようになった。選んだマネージャータイプよって、彼女たちのパラメータが変化するのだ。さらに「郵便物を見る」いう特殊コマンドも追加。郵便物にはファンレターやヤジの手紙など全部で6種類あり、この内容の善し悪しは彼女たちや自分のパラメータに反映する。このほか、「お正月」や「バレンタインデー」などサターン版オリジナルイベントも多数用意されている。

▲サターン版オリジナルのオープニングデモ。ここで流れる曲に合わせて、彼女たちのアニメーションが見れる。

◀「写真集撮影」では、彼女たちのこんな姿を見ることができる。さらに、ある条件を満たせば、下着姿さえも…。

▲「バレンタインデー」では、彼女たちからチョコレートを手渡されることもある。

◀マネージャータイプは5種類の中から選べる。

◀郵便物の中身はいろいろ。中には「カミソリ」なんて物騒なものもあるので注意。

昇龍三國演義

SATURN	SLG	前回紹介	初登場	前評判	業者	―	読者	―

●発売元 イマジニア ●発売日 '96年7月5日 ●価格 6,800円	INTER FACE／備考	メモリーバックアップ シャトルマウス

三国時代を舞台にした本格的リアルタイムSLG

PC-98シリーズで発売された名作SLG『昇龍三國史』が､サターンに移植された｡プレイヤーは三国時代の君主のひとりとなって､4種類用意されたシナリオをクリアしながら天下統一を目指す。

このゲームの特徴は、内政や外交などプレイヤーの指揮するすべての事柄が、リアルタイムで同時に進行していくところにある。例えば、プレイヤーが他国で戦争をしている時にも、自国に敵の軍隊が攻め入ってくることもあるのだ。ゆえにプレイヤーは、緻密な戦略をねりながらも、つねに即断即決をしていかなければならない。このリアルタイム進行のスピードは、プレイヤーが変更することも可能。初心者はスピードを遅くして落ち着いて、上級者は逆に早くしてスリルのあるゲーム展開を楽しむことができる。

▲シナリオを選んだら、好きな君主でゲームスタート。この広い中国大陸を、キミは統一することができるか？

▲すべての事柄はリアルタイムで進んでいくため、気を抜くことは許されない。

▶自分の取った行動や、イベントに合わせて、雰囲気たっぷりのアニメーションが流れる。

▶ゲーム中に出てくるわからない言葉は、ヘルプ機能を使ってチェックすることができる。

◀軍団を結成したら、敵の城を目指して出陣しよう。

疾風魔法大作戦～KINGDOM-GRADPRIX～

SATURN	STG	前回紹介	初登場	前評判	読者 ———	業者 ———
●発売元 ギャガコミュニケーションズ ●発売日 '96年6月中旬 ●価格 5,800円	INTER FACE／備考					

RCGの要素を取り入れた、一風変わったSTG

STGでありながら、RCGの要素が色濃い『疾風魔法大作戦』。アーケードで人気のあったこのゲームが、サターンに完全移植で登場する。プレイヤーの目的は、8種類用意された機体から1機を選んで、全6ステージのサバイバルレースで優勝すること。自機のスピードを高速に保ち、そして誰よりも速くゴールすることが重要なのだ。自機が画面上方にいくほどスクロールスピードが上がるので、このスピードでライバルを引き離しつつ敵を倒していこう。また、ショットボタンを押し続けると加速もできるが、同時に超魔法ボム以外での攻撃もできないので、使いどころがむずかしい。ミスになるのは、基本的に敵弾に当たったときのみ。敵本体に接触してもミスにはならないが、スピードダウンしてしまうので要注意。

▲ライバルたちに大きく遅れているとHurry Up! の警告が。画面上部に移動してスクロールスピードを上げよう。

◀超魔法ボムは危険回避のほか、ライバルたちの足止め効果も持ち合わせている。ライバルに追いつかれたら迷わず使おう。

▲縦画面モードも搭載。縦置きできるモニターがあれば、ゲーセン感覚で遊べる。

◀同じ色のアイテムを取り続けるとパワーアップ!!

◀クリア後のステージ分岐は各2つ（最終面のみ3つ）。

ストライカーズ1945

SATURN	STG	前回紹介	初登場	前評判	読者 ———	業者 ———
●発売元 アトラス ●発売日 '96年6月28日 ●価格 5,800円	INTER FACE／備考					

第二次世界大戦終結後、世界は新たな敵を迎える…

▲震電J7のフォーメーション攻撃。真横一直線上にいる敵を一掃してくれる。ただし、敵弾は消えないので注意が必要。

▲縦置きができるモニターを持っている人には、大迫力のこのアーケードモードがおすすめだ。

▶この敵弾の嵐を、キミはかわし切ることができるか!?

◀「P」のマークがついたアイテムを取ればパワーアップ!!

▲ボムを使って危険を回避しつつボスを攻撃!!

▲実在した名機が画面をところ狭しと飛び回る。

昨年末アーケードに登場した『ストライカーズ1945』が、早くもサターンに移植された。戦いの舞台となるのは第二次世界大戦終結後。全世界共通の敵を相手に、プレイヤーはムスタングやゼロ戦など実在した戦闘機、6機種の中から1機を選んで戦いにのぞむ。武器はショットと、敵を一掃できるボム。自機はアイテムを取ることで4段階にパワーアップし、それと同時に最大4機の護衛機も追加される。この護衛機がつけば、このゲームの魅力であるフォーメーション攻撃も可能だ。この攻撃は一点集中のレーザーや広範囲にショットをばらまく攻撃など、その効果は機種によって異なるが、どれも強力なものばかり。操作も簡単で、ショットボタンを押し続けてから、離すだけ（いわゆる溜め撃ち）なのだ。

ソニックウィングス・スペシャル

SATURN	STG	前回紹介 初登場	前評判 読者 ――	業者 ――
●発売元 メディアクエスト ●発売日 '96年6月下旬 ●価格 7,800円	INTER FACE /備考			

▲強力なスペシャルウェポンでボスを撃破。障害物を破壊した時に現れる、パワーアップアイテムを見逃すな!!

人気STGシリーズの集大成、ここに極まる!!

▶タイムアタックモードでは、ボスを倒すごとにラップタイムが表示される。

アーケードで人気を博したＳＴＧ『ソニックウィングス』シリーズの３作品。この３つのシリーズのステージを再構成し、登場するキャラクターたちをアレンジしたのがこの『ソニックウィングス・スペシャル』だ。シリーズの集大成ということもあり、様々な新要素が追加されている。

まずはステージの分岐。アーケード版ではランダムでステージが決まっていたが、サターン版では特定のステージをクリアすれば、プレイヤーが次のステージを選べる。それにともない、70以上ものエンディングも用意されているぞ。さらに、５体のボスキャラクターの撃破時間を競う、タイムアタックモードも搭載。そのほか、シリーズ初の縦画面にも対応しているなど、アーケード版とは違った感触で遊ぶことができる。

▲アーケードでは横画面だけだったが、サターン版は縦画面にも対応。

▲スペシャルウェポンの効果は、各キャラクターごとに変化する。

▲敵弾の中には、ショットで消せるものもある。とにかく連射だ!!

▲ステージをクリアすると使用キャラクターのビジュアルシーンが。

餓狼伝説3－遙かなる闘い－

SATURN	FTG	前回紹介 初登場	前評判 読者 ――	業者 ――
●発売元 SNK ●発売日 '96年6月28日 ●価格 6,800円	INTER FACE /備考			

▶サターン版でも、バッシュの「Oh, My God!!」が聞けるぞ。

秦の秘伝書を求め10人の格闘家たちの闘いが始まる

人気FTG『餓狼伝説』シリーズ第４弾の『餓狼伝説３』。アーケードで脚光を浴びたこのゲームが、ついにサターンに登場。前作まででおなじみのテリー、アンディ、ジョー、舞、ギース。そして新キャラクターのボブ、ホンフゥ、マリー、双角、バッシュ。プレイヤーはこの10人の中から１人を選んで闘う。ただし、このゲームで勝ち進むには「オーバースウェー」や「コンビネーションアーツ」など、斬新なゲームシステムを駆使しなければならない。「オーバースウェー」は、前作までの「ライン移動」の発展版。相手の必殺技を別ラインに移動して避け、カウンター攻撃をすることができるぞ。そして「コンビネーションアーツ」は、通常技をタイミングよく入力してつなげる連続技。相手のスキを見て使うのがポイントだ。

▲選べる格闘家は10人。隠れキャラは…？

▲制空烈火棍は、ホンフゥの対空技だ。

▲双角が鬼神を呼ぶ必殺技、鬼門陣。

▲「オーバースウェー」で相手の必殺技をかわせ。

▲シリーズおなじみ、ギースの烈風拳。

▲陽炎の舞は、不知火舞の新必殺技だ。

AQUAZONE™ for SEGASATURN

SATURN	SLG	前回紹介 初登場	前評判 読者 ——	業者 ——

●発売元 キューゼロゼロサン
●発売日 '96年7月12日
●価格 5,800円

INTER FACE／備考

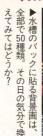
家のモニターを水槽に見立て、熱帯魚を飼育しよう

モニターの中の水槽で熱帯魚が飼えるという画期的なSLG『AQUAZONE』。国内外で爆発的にヒットしたこのゲームが、パソコンからサターンに移植された。

プレイヤーはいくつか用意された底砂や水草、アクセサリーなどを入れて水槽を作り、３種類の魚を放して飼育を始める。魚は水槽に放した瞬間から生活を始めるので、餌を与えたり、水質を管理しながら成長を見守ろう。また、このゲームは本体の電源を切っても、水槽の中の時間が現実と同じように経過していく。まめにソフトを起動して世話をしないと、魚は病気になったり、最悪の場合死んでしまうので注意すること。

今後発売予定のオプションディスクを購入すれば、新しい魚の種類やアクセサリーなどを追加することも可能だ。

▶水槽のバックに貼る背景画は、全部で50種類。その日の気分で換えてみてはどうか？

▲ネオンテトラ、コリドラスジュリー、レッドファントムテトラの３種類が、それぞれ数匹ずつ用意されている。

▲水草などの配置換えも思いのまま。

▲水質は魚の健康を左右する。水の交換をおこたると、魚が病気になりやすくなる。

▲魚が病気になるとこのような警告が……。死んでしまう前に、きちんとケアしてやろう。

▲魚には、年齢も設定されている。

犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～

SATURN	AVG	前回紹介 初登場	前評判 読者 ——	業者 ——

●発売元 イマジニア
●発売日 '96年6月14日
●価格 6,800円

INTER FACE／備考

第一の殺人を機に、物語は意外な方向へ展開する…

伊豆の湖畔のペンションを舞台にした、本格的サイコミステリーAVG。プレイヤーはゲームの主人公、カメラマンの郷田武史になり、このペンションで起こる殺人事件を解明していく。

ゲームは、画面に表示される文章を読み、時々出てくる選択肢を選ぶことで進んでいく。物語のシナリオは３種類。最初からシナリオを選ぶことはできないが、ゲームを１度クリアし、ある条件を満たせば遊ぶことができる。もちろん、それぞれのシナリオは、選ぶ選択肢によって展開が変わり、エンディングも数種類用意されている。また、ゲームの途中にはモデルの写真を撮る「撮影モード」というミニゲームもある。ここで撮った写真は自動的に保存され、ゲームをクリアすると現れる「アルバムモード」で見られるぞ。

▶事件現場となるペンション。主人公はなぜか、この場所に不吉な予感をおぼえる……。

▶物語の第一の犠牲者、田代。この殺人をきっかけに、物語は意外な方向へ進んでいく。

▶これが「撮影モード」。フィルムに限りがあるので、好きなカットを厳選して撮影しよう。

▲物語中、ときおり現れる選択肢。よく考え、その状況に応じた行動をとろう。

◀実写画面はもちろん、音声なども効果的に挿入される。

◀ゲーム中では、こんなシーンを見ることもできるぞ。

大牌砦～DAITORIDE～

SATURN	PZL	覇界 初登場
前評判 読者 ——	業者 ——	
●発売元 メトロ●発売日 '96年6月28日●価格5,800円		

「牌砦」を崩して「牌」を消せ

プレイヤーは積まれた「牌砦」から牌をとり、同じ牌を3つそろえるか、数字の牌を順番に3つ並べて消していく。牌が上下または左右をはさまれていたり、コーナーを囲まれていると消すことはできない。また、重なっている下の牌も同様。制限時間内に、手持ち牌をすべて消せばステージクリアとなる。

▲対戦プレイのときは相手に余計な牌をとらせ、自分の欲しい牌を素早くとろう。

◀「EXTRA」の文字を揃えればセーブが可能。

◀「STANDARD」では、15のステージがキミを悩ませる。

▶このサターン版「大牌砦」は、アーケードから移植された作品だ。

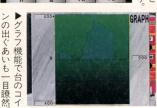
ビッグ一撃! パチスロ大攻略～ユニバーサル・ミュージアム～

SATURN	TBL	覇界 初登場
前評判 読者 ——	業者 ——	
●発売元 アスク講談社 ●発売日 '96年6月14日●価格5,800円		

◀選べる台は12機種。どれも実在するものばかり。

▶グラフ機能で台のコインの出ぐあいも一目瞭然。

▼リールの絵柄を一列に表示することもできる。

人気のパチスロ台12機種を完全収録!!

▲役のフラグ成立さえも表示することができる。実機ではこうはいかない。

実在するパチスロ機を、モニター上で再現する『ビッグ一撃！～』シリーズのサターン版。パチスロメーカー、ユニバーサル社製の最新台2つを含む全12機種を完全収録。役の成立フラグ表示やリール回転スピードの変更、細やかなデータの採取など、実機での攻略にも役立つ機能を満載している。

クロックワークス

SATURN	ACT＋PZL	覇界 初登場
前評判 読者 ——	業者 ——	
●発売元 徳間書店 ●発売日 '96年7月12日 ●価格5,800円		

ドットの間を渡り歩きゴールを目指せ

あの『テトリス』を産んだ、アレクセイ・パジトノフ監修のアクションPZL。ステージに散らばったドットの上を移動しながら、ゴールを目指そう。ただし、時計の針があるドットには要注意。時計の針に触ると、プレイヤーキャラは爆発してしまうのだ。ステージ数は全部で50。2人同時プレイも楽しめる。

▲自分の回転方向を見極め、時計の針に注意しながらとなりのドットに移動。

▼ドットだけでなく、床を移動する面もある。

◀時計の針には触らないこと。爆死してしまうぞ。

▶数面クリアするごとに、作者からのメッセージが。

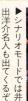
井出洋介名人の新実戦麻雀

SATURN	TBL	覇界 初登場
前評判 読者 ——	業者 ——	
●発売元 カプコン ●発売日 '96年6月28日 ●価格4,800円		

◀放浪して麻雀の腕を上げるシナリオモード。

▶シナリオモードでは井出洋介名人も出てくるぞ。

▼対局中は相手の表情をうかがって手役をさぐれ。

本格的かつ強力な思考ルーチンを搭載

▲ガチガチな役であがってくる雀士もいれば、一発逆転を狙う雀士もいる。

プロ雀士の井出洋介氏が監修した、本格的な麻雀ゲーム。個性豊かな思考ルーチンを持った、16人の雀士とのフリー対局のほか、物語仕立てのシナリオモードも楽しめる。このゲームの特徴は、思考ルーチンと完全にリンクした彼らのセリフやしぐさ。これにより、相手の待ち牌や手役を推測できるぞ。

必殺!

SATURN	ACT	新規紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	

●発売元 バンダイビジュアル ●発売日 '96年6月28日 ●価格 5,800円

4人の仕事人が、のさばる悪を斬る…

人気時代劇『必殺』のACTが登場。プレイヤーは中村主水、念仏の鉄、勇次、秀の中から2人を選んで、全5ステージを進んでいく。通常攻撃と特殊攻撃を使い分け、2人の仕事人を切り替えながら戦っていこう。各ステージのボスを倒せば、仕事人ごとに異なるおなじみの仕置きシーンを見られるぞ。

▲念仏の鉄の特殊攻撃は、敵を貫く念力波。

◀次々と現れる敵を倒して進んでいこう。

◀ステージの最後にはボスが待ちかまえている。

▶おなじみの音楽とともにビジュアルシーンが。

ナイトストライカーS

SATURN	STG	新規紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	

●発売元 ビング ●発売日 '96年6月14日 ●価格 5,800円

謎のテロリスト組織を壊滅せよ!!

◀各ステージは、それぞれ2分岐しているのだ。

▶ステージの最初に倒すべきボスが紹介される。

▲シールドの残り数にはいつも気を配ろう。

▶サターン版オリジナルの上級者用ステージ。

アーケードの名作STGの移植版。プレイヤーは『インターグレイ』を操作し、レーザー弾で次々と現れる敵を撃破していく。ステージはクリアするごとに2分岐し、6ステージ目をクリアするとエンディングとなる。このサターン版には、完全オリジナルの上級者用ステージが用意されているぞ。

ピンボールグラフィティ

SATURN	ETC	新規紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	

●発売元 パックインビデオ ●発売日 '96年7月12日 ●価格 6,800円

完全3Dのポリゴンピンボール

サターンでは初のポリゴンピンボール。自分がボールになった視点の「ボールビュー」など、様々な視点で楽しむことができる。また、全3種類の台設計は、ピンボールの元世界チャンピオンが担当しているのだ。ミニゲームやイベントが目白押しの、ストーリーモードも搭載されているぞ。

▲ストーリーモードでは、ピンボールの細かなルールを覚えることができる。

▼プレイ中の視点変更はオフにもできる。

◀初心者用で高得点の出やすい「カードマスター」。

▶ボールの位置により、視点は自動的に変化する。

THE MAKING OF NIGHTRUTH

SATURN	ETC	新規紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	

●発売元 ソネット・コンピュータエンタテインメント ●発売日 '96年6月28日 ●価格 2,480円

『NIGHTRUTH』製作の舞台裏をのぞく

◀レミカの原画。ほかにもたくさん収録している。

▶本編のビジュアルも若干収録されているぞ。

▼各キャラクターのプロフィールも網羅している。

▲インタビューでは、声優さんの体験した超常現象の話も聞くことができる。

今夏発売予定のAVG『NIGHTRUTH』。このソフトは、そのキャラクターの設定資料やイラストの原画を見ることができる、データベースCD-ROMだ。本編をより一層楽しむための画像やデータを満載しているぞ。このソフトは1万5千枚の限定発売となるので、発売日を逃すと手に入らないかもしれない。

デス・スロットル～隔絶都市からの脱出～

武装したタクシーでゾンビたちを倒せ

KEMOシティーという、サイバーパンク風の近未来都市を舞台にしたドライビングSTG。プレイヤーは、武装したタクシーのドライバーとして金を稼ぎながら、次々と現れるゾンビたちを倒していく。街に点在するショップに入れば、タクシーをより強力にする武器やパーツを買うことができるぞ。

▲ゾンビは武器でも倒せるが、そのまま ひいてもOKだ。

▼客を拾うと行き先を指定される。

◀稼いだ金でタクシーをパワーアップできる。

▶ゲームの世界観がわかるオープニングムービー。

踝兄弟劇場第一巻麻雀篇

個性派キャラぞろいの本格派麻雀ゲーム

◀8人のキャラクターはどれもアクが強い…。

▶ルール設定はプレイヤーの思うままに変更可能。

▲中には大きな役を狙っているキャラも…。

▶ストーリーモードではこんなビジュアルが。

コミカルなキャラクターを相手に、本格的な麻雀を楽しむことができる。登場する8人のキャラクターの打ちすじは、哭き中心や大役狙い、堅実派などいずれも個性的だ。彼らとのフリー対局はもちろん、各キャラクターが主人公となるストーリーモードも用意されている。

痛快!! スロット・シューティング

SATURN STG 前回紹介 初登場
前評判 読者 —— 業者 ——
●発売元 BMGビクター ●発売日 '96年6月14日 ●価格 5,500円

スロットをそろえて大連鎖を狙おう!!

落ちてくる敵を撃ち、画面上部のスロットをそろえて敵を消すSTG。同じ色の敵を3匹連続で撃つとスロットがそろい、ボーナスキャラが出現。ボーナスキャラを撃ったときの色に応じて、画面下部に積み上がった同じ色の敵が爆発して消える。敵を消すテクニックは、これ以外にも多数用意されている。

▲同じ数字を3つそろえるように撃てるか？
◀ボーナスキャラを撃って画面の敵を消せ。

◀連鎖を起こすと、画面に大きく数字が出る。

▶ある条件をクリアすれば次のステージへ進める。

一発逆転ギャンブルキングへの道

SATURN ETC 前回紹介 初登場
前評判 読者 —— 業者 ——
●発売元 BMGビクター ●発売日 '96年7月10日 ●価格 5,800円

世界一のギャンブラーを目指せ

◀この女性のために一流ギャンブラーを目指す。

▶競馬場や競輪場にいる予想屋の情報も参考に。

▼パチンコやパチスロは数台ずつ用意されている。

▲各レースは実況中継されるので、臨場感も抜群。ゴール前はとくに白熱!!

競馬、競輪、競艇の3大ギャンブルのほか、パチンコやパチスロまでもが遊べるギャンブルゲーム。プレイヤーの目的は、これらのギャンブルをすべて制覇して一流のギャンブラーになることだ。さらにフリープレイモードも用意されていて、このモードでは好きなギャンブルだけを選んで遊べる。

上海 Great Moments

SATURN	PZL	前回紹介 初登場
前評判 読者 ——		業者 ——
●発売元 サンソフト	●発売日 未定	●価格 6,500円

人気PZLシリーズがサターンに登場

ＰＺＬの定番シリーズ『上海』の最新作。前作『上海　万里の長城』でおなじみの「グレートウォール」、「北京」、「クラシック上海」のほか、今回は「アクション上海」という新しいバリエーションも追加された。さらに２人同時プレイやトーナメントモードなど、新しいゲームモードも用意されている。

▲牌をとるごとに、いろいろなアニメーションを見ることができる。

▼牌の種類は全部で９つ用意されている。
◀ゲーム中でも簡単に各種設定を変更可能だ。

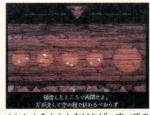
▶「ヘルプ」を選ぶと、声と映像で解説してくれる。

Jewels of the Oracle　オラクルの宝石

SATURN	PZL	前回紹介 初登場
前評判 読者 ——		業者 ——
●発売元 サンソフト	●発売日 未定	●価格 5,980円

24種類のパズルを解き明かせるか?

◀この宝石が弾けると冒険がスタートする。

▶プレイヤーはここからパズルの待つ館へと進む。

▼問題を解くには、柔軟な発想が必要だ。
▲ヒントをもらわなければ、すべてのパズルを解くことはむずかしい…。

アドベンチャーの要素が入ったPZL。プレイヤーは「伝説の都市ナイサス」への鍵を手に入れるため、全部で24種類のパズルを解いていく。どのパズルも、思考力や想像力をフル回転させないと解くことはむずかしい。パズルにつまったときは、画面上部の▼をクリックして、パズルを解く助言をもらおう。

テトリスS

SATURN	PZL	前回紹介 初登場
前評判 読者 ——		業者 ——
●発売元 BPS	●発売日 '96年8月上旬	●価格 5,800円

落ちものPZLの元祖がサターンに登場

元祖落ちものＰＺＬの『テトリス』がサターンに移植。今までと同様の「クラシックテトリス」と、今までにはない新しい対戦モードが用意されている。プレイヤーが２ライン以上消すと、相手にバナナを送ることができる。このバナナは、相手のブロックの落下スピードを上げることができるのだ。

▲対戦モードでは相手にバナナを投げ、ブロックの落下スピードを上げられる。

▼レベルが上がるごとに背景が変わっていく。
◀対戦モードではＣＯＭを相手に戦うことも可能。

▶あの「セガール」が画面の中で動き回るぞ!!

GAME-WARE Vol.2

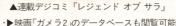
SATURN	ETC	前回紹介 初登場
前評判 読者 ——		業者 ——
●発売元 ゼネラルエンタテイメント	●発売日 '96年7月5日	●価格 1,980円

デジタルメディアのゲームマガジン

◀メニューは6ジャンル、全部で12種類あるぞ。

▶連載ゲームの、『ビピットボーイの大冒険』。

▲連載デジコミ『レジェンド オブ サラ』

▶映画『ガメラ2』のデータベースも閲覧可能。

ゲームの周辺情報や、実際に遊べるゲームが詰まったCD-ROMマガジン、『GAME-WARE』の第２号。今号から『バーチャファイター』のデジタルコミック、『レジェンド オブ サラ』の連載も開始。さらに、インフォメーションコーナーでは『NiGHTS』の開発者インタビューを見ることもできる。

新作ソフトレビュー NEW SOFT REVIEW

今月発売のソフトをチェック！

●今回のレビュアーは

すまぽん豊島
RPGからSTGまでこなすマルチゲームライター。「電撃王」をはじめ、電撃各誌で活躍中。

シルキー麻里菜
好きなゲームジャンルはAVGやRPG。シンプルできれいなゲームには点が甘いかも。

竹内規博
サクっと遊べてサクっと終わるゲームが好き。ジャンルの選り好みはしないが、SLGは超苦手。

高岡昌己
どんなゲームもそつなくこなすが、ギャルゲーだけは好きになれない。レビューはやや辛口です。

スケルトンK田
落ちモノパズルをはじめ、どんなゲームでも遊び始めるとズブズブにはまるエンドレスプレイヤー。

疾風魔法大作戦 ~KINGDOM-GRAND PRIX~

●6月14日●ギャガ・コミュニケーションズ●¥5,800●STG

シューティング+レーシングという一風変わったゲーム。全8キャラから自機を選べる。アーケードでも人気の移植作。

移植度は申し分なし

完璧。この言葉だけですんでしまうくらいの移植度だ。アーケードと家庭用モニターの縦横比の問題を、上下方向に若干スクロールさせて解消しているのも成功といえる。ただし、高速スクロールするステージはやはり苦しい。ステージコースの先が読みにくいので、すぐに障害物に挟まれてしまうのだ。この問題だけは、縦長のモニターがないと解決しないかも…。

どっちつかずかな……

アーケード版に忠実なだけに、元々の欠点も移植されてしまった。点数を稼ごうとすればレースに負け、レースに勝とうとすれば点数が稼げない。STGとRCGという異なる要素が完璧に融合していないところなどがそうだ。それで結局、点数稼ぎとレース優勝の、どちらの要素にプレイ時の重点を置くかで悩んでしまう。完全移植はアーケードで遊んでいた人にとっては非常にうれしいことだが、ブーストボタンを別に用意するなど、サターンならではの家庭用ユーザー向けのアレンジも用意してほしかった。

（竹内規博）

慣れが必要ですわね

これは、アーケード時代を知らないので、今回初プレイとなる作品です。最初のうち、自機が見分けられなくて大変でした。レース×STGの内容なので、もう少し自機を大きくしたほうが遊びやすいんじゃないかと思いますが?自機を見分けられるようになるまでは、なんだか知らないうちにゲームが終了していることが多くて、ワケわからん状態でした。ま、しばらくやっていればコツも飲み込めてくるし、ライバル機を追い抜かして敵を撃ち落とす快感にズッポリはまってしまいます。それから気になるのが、アイテムの見分け方。用途がよくわからないというのは、ビギナーにとって悲しいトコロ。ゲーム中に説明を入れろ、なんてことはいいませんが、効果が一発でわかるような形態にしてほしかったな。

根気を試される!?

結局のところ、初めてプレイする人にはちと難しいデキなのかも。飽きずにコンティニューする人なら、いつかは日の目を見られるでしょう、ってところかな～。

（シルキー）

ナイトストライカーS

●6月14日●ビング●¥5,800●STG

戦闘用装甲車を操る3D-STG。タイトーアーケード作品からの移植作だが、SSオリジナルモードも追加。

スリルあるSTG！

7年前のアーケード作品を移植したってことで、実際ゲーセンで燃えに燃えた人にとってはタマラない一本でしょう。さて移植度はどんなもの?　私自身、リアルタイムでプレイしていたわけじゃないのではっきりとは断言できませんが、詳しい方に聞いてみれば「完全」なる移植ではないとのこと。ズンタタズンタタ♪　という懐かしいBGMはそのままですが、障害物の位置や敵の出現パターンなど、細かい部分がけっこう違っているようです。

マニア向けのデキ

でも何も知らなければ、それはそれで楽しい。各ステージとも趣向が凝らされているし、何と言っても強制スクロールのスピード感はクセになりそうなぐらいにスリリング！　1面クリアするごとに、2者択一でコースを選択できるのもいい。また、オープニングデモは「美しい」の一言！　ただあまりにレベルが高くて、本編とのギャップがありすぎるのは問題かと。内容的には初心者不向き、STGマニアやタイトーマニアにオススメしたい1品ですね。（シルキー）

移植した事実を評価

アーケードゲームからの移植は、その移植度で評価される場合が多い。しかし、このゲームは数少ない例外だ。その理由は、元になったゲームの珍しさ。『ナイトストライカー』は1989年発表の大型筐体を使用したゲームで、300台程度しか製作されなかったといわれている。そんなゲームが家庭用ゲーム機で遊べる。そのことだけでもスゴイことだと思う。

機能を活かして！

元ネタは7年も前のゲームなので、グラフィックなどが古くさく感じるのは否定できない。音楽もサターンの豊富な機能を使用せず、FM音源に近い音色で再現している。当時、『ナイトストライカー』にハマっていたマニアの方なら、これらは感涙ものだろう。しかし、自機の影に隠れてしまい見えにくい敵機など、改良してほしかった面もいくつかある。アーケード版になかったエキストラモードというのはあるが、自機を透明にできるとか、音楽にアレンジバージョンがあるなど、もう少しサターンの機能も活かしてほしかった。

（高岡昌己）

叙情的な映像がグー

まず驚かされたのが、グラフィックの美しさ。前半のセピア調の映像は退廃的な世界観と見事にマッチしていて、引き込まれてしまいます。謎解きの難易度は、ちょっと高めかな？　手に入れたアイテムを、どこでどう使うか悩むパターンと、誰に話を聞けばシナリオが進むのか悩むパターンと、この2通りの問題でけっこう詰まりがち。とくに総当たり的な謎解きは、かなり辛い。とはいえ町のなかを行ったり来たりして、ようやくヒントがもらえたときなんか「ヤッタ！」と嬉しくなってしまいます。うまくハメられた気もするけど（笑）。

迷うのも楽しい？

あとね、欲をいえばマッピング機能がついていればもっとよかったな。後半の町は似た作りの場所が多いだけに、迷う迷う。

私の場合、攻略本やヒントまったくなしでプレイ時間は13、4時間。AVGとしてはなかなかの重量級。シナリオに関しては、もう少しオリジナル性が欲しいと思うものの、合格点に達した内容ではないでしょうか？　（シルキー）

キャラクターは合格

登場するキャラクターに魅力を感じることができるかどうか、それがギャルゲー評価のポイントだろう。このゲームの場合、すでにPCエンジン版での実績があるため、その点にぬかりはない。プレイヤーが育てる3人のアイドルは、ロリータ系、清純派、ヤンキー系と極端だが確かに魅力を感じさせるキャラクターでかためられている。その3人に対抗するライバルもセクシー系や中国娘など個性的で、あらゆるニーズにお応えしているという感じだ。欲を言えば、ライバルを含めた10人の中から、自分の育てるキャラクターを選択させてほしかった気も…。

システムに難あり

しかし、キャラクターが魅力的なだけに、ゲームシステムが単純に感じられてしまう。いつも同じ指示を出しているような気になってしまうところなどだ。しかし、できることは限られているとはいえ、PCエンジン版よりも選択肢は増え、サターンオリジナルのイベントなども追加された。移植に際してプレイヤーを飽きさせないような工夫をしている。　（高岡昌己）

避ける快感がたまらん

もうダメ、こういう避けまくりSTGって大好きなんですよ。雨アラレのように降り注いでくる敵弾をひたすらに避けまくり、脳内麻薬エンドルフィンがドバドバ噴出するのを自覚しながらパッドを握りしめる。快感に酔いしれながらサルのようにプレイし続けてしまった。やっぱりSTGは"弾避け"タイプがいいよね。

完全保存版です

個人的な趣味はさておいてゲーム内容をきちんとチェックしてみると、この作品の完成度の高さが際だっていることがわかる。バランスは難しすぎず簡単すぎずほどよい感じ。"弾避け"タイプにしては、初心者でもくいつける絶妙なバランスとなっている。マップ構成的には、ボスまでにそんなにかからずサクっと面クリアできるのが特徴。ダラダラと間延びせずに緊張感を保ちながらプレイできる。ここまでレベルの高い作品は、STGの多いサターンでもめったにお目にかかれない。少しでもSTG心のあるユーザーなら、かならず入手したい逸品だ。

（すまぽん豊島）

月花霞幻譚 ～TORICO～

●6月28日●セガ●¥6,800●AVG

美しい3D－CGと幻想的なストーリーのAVG。記憶を失った主人公は幻の「月の街」を探すことになるが……。

誕生S～Debut～

●6月28日●NECインターチャネル●¥6,800●SLG

新人アイドルをプレイヤーがスターへと育てるSLG。SS版ではオリジナルのイベントやアニメが追加されている。

ストライカーズ1945

●6月14日●アトラス●¥5,800●STG

メッサーシュミットや零戦など、1945年当時の戦闘機で謎の敵と戦うSTG。アーケード人気作品の移植。

なめらかなCGがスゴイ

一言でいえば、「ゲームもここまでできるのか」というところ。ゲームシステムは、ごく一般的なAVGだなと感じたが、美しい画面やプレイヤー視点のユニークさといった効果が、それを忘れさせる。まるでCG映画を見ているかのように感じる。10年前、初めてゲーム記事を作っていた頃を思えば、まさに隔世の感がある（すまん、オヤジで）。けっこう時間を忘れて遊んでしまった。

新しいだけでなく

記事ではリアルなCGなどに目を向けがちだが、AVGの本質「ストレスを楽しむ」というところも押さえてある。謎が解けずにカリカリしなくては、AVGは楽しくない。そういう意味では意外に古典的なゲームなのかもしれない。

ほめてばかりなのでひとつだけ。ウリのひとつ、キャラとプレイヤーの視点の一致は、徹夜でプレイしたり、乗り物に弱い人だとけっこう気分が悪くなるかもしれないのでご注意を。私は徹夜明けにやって酔いました。

（スケルトンK田）

プレイ時間の長さ

私はこの手のゲームを途中でやめるのが苦手だ。続きはまた明日、という具合にプレイしてると、どんな育て方をしていたか忘れてしまうから。だから、遊ぶときは一気にエンディングまでやってしまう。そんな遊び方をしたせいか、ゲーム上で2年間、104回のターンはかなり長く感じてしまった。グラフィックはきれいだし、いろいろしゃべるし、イベントもあるし、と飽きさせない工夫はされているのだが……。1年間52ターンくらいまでは、けっこう楽しめただけに残念。お前の遊び方が悪い、と言われるかな(笑)

3人分の世話が難しい

『卒業』をやったときも感じたことだが、3人分のパラメータをまんべんなくめんどう見るのはかなり難しい。なれないうちは最低でも1人は見捨てることになるだろう。3人とも均等に育てられるまで頑張ってみるのも、楽しみ方のひとつかもしれない。コツをつかむまでもう少し遊んでみようか。

（スケルトンK田）

違和感は全然なし

今回のレビューで取り上げている他のSTGもそうだが、『ストライカーズ1945』もアーケード版と比べて遜色ないできだ。画面のスクロールパターンも豊富にそろえているし、CDの読み込みを抑えるためのクイックセレクトモードで、ストレスなくプレイできる。家庭用モニターの画面でアーケード版（縦長）を再現したスクロールモードは、初めは妙な感覚だが、慣れてしまえばこちらの方が遊びやすい。

ステージ展開が早い

最近のSTGには珍しく、難易度がそれほど高くないことにも好感が持てる。また、プレイするたびにステージの順番が変わるなど、プレイヤーを飽きさせない配慮が見られる。しかも各ステージの展開が早いので、サクサク先に進む。しかい、高難度を求めるプレイヤーには少々もの足りない部分があるかもしれない。例えば弾よけだが、このゲームの敵弾はそれほど速くない。また、画面中が敵弾だらけになるということも少ない。ただ、後半のステージになって急に難度が上がるのは……。（竹内規博）

本物に負けない

家庭用ゲーム機でピンボールをプレイする。これは一種の疑似体験だが、空を飛ぶとかケンカをする、ということとは違い、ゲーム機で再現するということにこれまでは必然性を感じていなかった。しかも、今までのピンボールゲームは本物のピンボールと比較すると、どうしても見劣りしてしまっていた。しかし、このゲームは本物のピンボールと比べても何ら遜色はない。ポリゴンで描かれたボールやフリッパーなどの動きが実際のピンボールに近いため、ほとんど違和感を感じないのだ。これはとても重要なことだと思う。

視点切り替えがよい

そして、ポリゴンならではの表現を利用しているのが、ダイナミックビューオプション。ボールの位置によって視点が自動的に切り替わるので、ゲームにメリハリがつき、プレイに飽きがこない。なお、ピンボールゲームとして初めて導入されたというストーリーモードは、試みとしてはおもしろいが、必要なかったように感じる。（高岡昌己）

完全移植ではない

いやぁ今となってはかなり懐かしいゲームだね。シリーズ3作をひとつにまとめてアレンジした作品になっているようだけど、どうせなら3本それぞれを完全移植してワンパッケージにまとめてほしかったな。STGの移植モノの場合、なるべくオリジナルに忠実にというのがオレの持論。アーケードの興奮をそっくりそのまま自分の家に持ち込みたいというのがファン心理というものだと思うんだけれど……。

弾が小さく避けづらい

内容的にはとてもオーソドックスなSTG。アイテムでパワーアップし、ボムで敵を一掃する。どちらかといえば"弾避け"タイプに属するSTGなんだけど、困ったことに敵の弾が小さくてよく見えない。特に赤い背景の場所ではほとんど手探り状態。小さいモニターでプレイするときはけっこう苦労するかもしれないな。せっかくアレンジした移植をするのだから、こういう細かいところに気を配ってほしかった。ゲーム全体の完成度はそこそこだっただけに残念だったな。（すまぽん豊島）

"記録"それは美しい

熱い！　とにかく熱いっス!!　ただボタンを連打してタイミングよく押すだけなのに、なんでこんなに燃えてしまうのだろう？　その秘密は"記録"にあると思うのだ。そう、このゲームは、昔懐かしいハイスコアを競う楽しさにあふれている。他人よりもいいスコアを出すために、ただひたすらボタンを叩く。点数のためだけにゲームをする快感。その快感がここまでオレを熱くさせるのだ。しかも、ほとんどの競技が一瞬で決着がつくため、STGでハイスコアを狙うときのような精神集中もいらない。

ライバルは全国に

このゲームはST－V基板からの移植であり、現在もアーケードでバリバリと稼働中の作品だ。移植モノというと、アーケードで出てから半年以上経ってから発売されることも多く、せっかく家で練習してうまくなっても実力を披露する機会がワリと少ないものだ。だが、このゲームは違う。全国にライバルがいる。さぁ若人よ、修行を積んでゲーセンデビューを飾るのだ。（すまぽん豊島）

ピンボールグラフィティ

●7月12日●パック・イン・ビデオ●¥6,800●ETC

ポリゴンで描かれたピンボールが登場。スピード感満点のリアルさは実物に負けないほどのでき。

ソニックウィングススペシャル

●6月下旬●メディアクエスト●¥7,800●STG

アーケードの人気STG『ソニックウィングス』シリーズの最新作。サターン版だけのアレンジがされている。

デカスリート

●7月12日●セガ●¥5,800●SPT

ヨーロッパで人気の十種競技デカスロンをゲーム化。幅跳び、砲丸投げなど10種類の競技の総合得点を競う。

熱中度は今回No.1

もともとピンボールは好きなんですよね。ただボールを跳ね返す、それだけのゲームで単純度も高いんですが、それだけに1度ハマるともうヤミツキ！　ボールが見事ボーナスポイントに入ったときの快感は、そりゃアナタ、やってみなきゃわかりませんよぉ！　っていうぐらい。RPG仕立てのストーリーモードも、なかなか楽しめました。が、どこでいつ大会が開催されるのかがわかりにくく、無駄に時間を過ごすこともしばしば。大会開催日一覧表があればいいのにね。HPがあるのも、何だかおかしい（笑）。

立体の迫力勝ちっ！

3Dのピンボールゲームというのは今でこそ、そう珍しくなくなったけど、やっぱり2Dより迫力を感じられてイイものです。夢の中で、自分がピンボールのボールとなって……というのもグッド。視点は、もちろんボールの視点になるから台の見方も大きく変化して新鮮。しまいには酔っちゃうけど。台の種類があと2、3台多かったらいうことナシだけど、欲張りすぎる？（シルキー）

中途半端な印象

ネオ・ジオ用の『2』と『3』のおいしいところを選び出し、アレンジしている。しかし、それが成功しているかというと、そうは言い切れない。『スペシャル』だけをプレイしたのならわからないが、『2』と『3』をプレイした経験から言えば中途半端な印象が強いのだ。まず、キャラクター。『2』『3』に登場したキャラがすべて使えるわけではない。これが残念。やはり全キャラに登場してほしかった。

画面切り替えがGOOD

次にステージ構成。全部のステージを入れるというのは不可能だと思うので、チョイスするのはしかたない。しかし、そのチョイスしたステージの内容まで変えてしまうのはどうだろう。ボスも弱くなってしまったし……。しかし、この『スペシャル』ならではの要素はなかなかのもの。特に画面切り替え。ネオ・ジオ版では横長画面の縦スクロールだったのが、この機能によって家庭用モニターでは縦長画面に切り替えられる。まさに家庭用ならではのアレンジだ。（高岡昌己）

4年に1度は陸上モノ

オリンピックの開催年になると、たいてい陸上競技モノが発売されるようだ。けれど、これはキング・オブ・アスリートといわれる、10種競技・デカスロンをテーマにしているところが少し違っている。最近では某ヤングコミック誌でも同じテーマの人気作品があるので、日本でもだいぶ認知されてきたのだろう。野球やサッカーばかりでなく、いろんなSPGが発売されるのはうれしいことだ。

シンプル操作に好感

競技が10種あるとはいえ、基本的な操作系はシンプル。少し練習すれば、誰でもそこそこの記録はすぐ出せるようになるはずだ。もっとも私の場合、棒高跳びだけはかなり練習させられた。高レベル目指して頑張るのもいいが、どちらかといえば友人との競い合いの方がおもしろそうだ。少々不得意な種目があっても、他で挽回すればいいというところが魅力だ。マルチターミナルも対応してくれればもっとよかった。

スケルトンK田

マウスがほしくなる

ウインドウを使った画面構成と、プレイしてみた感じから、このゲームのシステムはマウスを使って遊ぶことを前提にデザインされているようだ。もちろんパッドでも十分遊べるのだが、『上海』ではポインタを細かく動かすことが多いので、マウスでのプレイの方が快適だろう。

かなり長く遊べそう

4種類もの『上海』のバリエーションが用意されているので、長くというか、もしかしたら一生遊べるかもしれない（笑）。特に『アクション上海』の追加で、今まで「静」のパズルゲームだった『上海』が、「動」のパズルゲームとして遊べるようになったのは大きい。

難点を挙げれば、9種類の牌のうち麻雀牌以外の牌は絵柄が細かすぎて見にくい。『クラシック上海』と『アクション上海』では積まれた牌の立体感が乏しく、取れる牌の区別がつけにくい。また、各牌のアニメ処理のたびにCDを読み込むので、アニメをオフにしないとゲームテンポが悪くなる。アニメ自体はおもしろいのだけど……。（竹内規博）

上海 GREAT MOMENTS

●7月予定●サンソフト●¥6,500●PZL

おなじみ『上海』シリーズ最新作。『上海』をベースにした4種類のゲームを収録。牌の絵柄も変更できる。

はたして何作め？

初めて『上海』で遊んだのはもうずいぶん前のことだけど、それ以来、毎年のように発売されてるような気がする。年を経るにつれて『万里の長城』などが加わってはいるものの、それほど需要があるというのはすごいもんだと思う。じつは、私も発売されるたびに、必ず1回は遊んでみることにしているソフトなのだ。

ゲームは面白いけど

基本的に『上海』は『上海』なわけで、ゲーム性は問題ない。久しぶりに遊んだので忙しいのにハマってしまった。それでも気になったところがいくつかある。例えばコントローラーでカーソルを動かす時の操作感がぎくしゃくしていること。マウスなら問題ないのだろうけど、持っていない人はなれるしかない。あと、牌の上下が見分けにくい。これは特に『アクション上海』を遊んでいてストレスになる。せっかく新しいモードが加わったのに、これではもったいない。牌を消すたびに細かいアニメーションを入れるよりも、クリア時に盛大なものを用意しておいてほしかったなぁ。（スケルトンK田）

ゆったりしててグー

パジやんことパジトノフ氏のゲームといえば、素早い操作が要求されるPZGが多かった。時間が経つにつれ、ゲームスピードは上がり、あたふたしているうちにゲームオーバー。「こんなスピードはワシにはムリじゃぁ」とかわめきながらリセットというのがオレのプレイパターンだった。しかし、この作品はそんな性急さとは無縁だ。安全位置にさえいれば、何分そのままにしていても状況は変わらない。ゆっくりと作戦を練りながら落ち着いてプレイすることができるのだ。もちろん正確な操作をしないと面をクリアできないんだけど、決して気ぜわしくはない。“のんびりとしたアクション性”とでもいうべき不思議な魅力があるゲームになっている。

パジやんのコメディ？

5面クリアするごとにパジやんが登場して、ゲームのコツを説明してくれるんだけど、これがコメディ仕立てで、けっこう笑わしてくれる。次はどんなくだらないこと言うのか気になって、延々とプレイしてしまった。ゲームを続けさせる動機づけって大切だよね。（すまぽん豊島）

クロックワークス

●7月12日●徳間書店●¥5,800●PZL

時計の針をかわしながらゴールまでたどり着くという、一風変わったPZL。2人プレイや面エディットができる。

やっぱりハマります

『テトリス』の作者アレクセイ・パジトノフ氏がゲーム製作を監修しているだけに、『テトリス』同様に何度も繰り返し遊んでしまう。それから5面ごとに彼が登場するデモムービーには笑ってしまう。彼の話すロシア語に日本語が重なるように吹き替えてあり、それには漫談調のアレンジが加えられているのだ。さらに、アメリカのコメディードラマのように観客の笑い声までが入っている。

爽快感がちょっと……

パズルゲームのツボは、ルールの単純さと、解いたときの爽快感にある。このゲームは、前者の条件はクリアしているが、後者が今ひとつのように感じられる。各面をクリアしても何もなかったかのように、次のステージに進んでしまうのだ。しいて言うなら、爽快感があるのはプレイヤーキャラが爆死するときくらい（笑）。また、一瞬たりとも気が抜けない緊張感は持っているものの、それがゲーム性からくるものではなく、操作性の悪さからというのは残念。（竹内規博）

編集部のゲーム風景

目が回るほど忙しいのに、意外にゲームで遊んでいるのが不思議です。少しでも暇があるときは、やはり『バーチャ2』などの格闘系が人気。電撃ＳＥＧＡ　ＥＸ以外では、電撃ＰＳなら格闘やギャル系、電撃64はＲＰＧ（最近ではファイヤーエムブレム）と、流行りモノは編集部の特色が出ています。

▶ゲーム誌以外の電撃の雑誌でも格闘系は人気。『ヴァンパイアハンター』がよく見かけます。

キミたちの意見も募集中

「電撃ＳＥＧＡ　ＥＸ」編集部では、セガサターンのゲームに関するキミたちの意見を募集しています。世の中に知られていない隠れた名作をアピールしたい、このゲームのこんなところに感動した、などなどを下のあて先まで送ってきてください。ただし、テーマは発売ずみのソフトに限ります。たくさんの応募をお待ちしております。

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
電撃SEGA EX「レビュー」係

EX TOPICS

ゲーム内広告戦略！

●緊急座談会ーこれぞ究極のウラ技ー

ジャッキーとジャワティの意外な関係!?

アーケード版『バーチャファイター キッズ』で随所に出てくる『ジャワティ』。その存在は、広告でありながら、すでにゲームの魅力のひとつと言えるほどキマっている。では、その秘密は何なのか……。

聞き手：福井美行（電撃王「ゲーム広告の仕掛人」連載中）

ウラワザ広告を仕掛けた3人衆!!

㈱セガ・エンタープライゼス　黒川氏

ゲームを広告掲載の対象にするのが、ひとつの夢だったと語る黒川氏。今後のCS機での広告展開についても、意気盛んだ！

㈱博報堂CC局プランナー　上原氏

セガの黒川氏とクライアントである大塚ベバレジの間に立ち、双方の意思の疎通を図る、難しい役割を担っている。今後の展開は上原氏の腕次第……？

㈱博報堂マーケティング局　野口氏

博報堂の社内で大塚ベバレジを担当する野口氏。セガの開発チームが、自由に広告を作れたのは、野口氏とクライアントの関係によるところが大きい。

開発チームが面白がってくれてたのが大きいんです（黒川氏）

福井：ジャッキーが勝つと『ジャワティ』を飲むとか、シュンが『ジャワティ』を飲むと強くなるなんていうアイデアは、誰が最初に考えついたんですか？

黒川：最初はね、ジャッキーに飲ませるっていうのはなかったんです。『バーチャファイター２』のシュンは、お酒を飲むと強くなるんですが、キッズのシュンにお酒は飲ませられない。そこでシュンの腰に『ジャワティ』をつけようということになったんです。それで『ジャワティ』を飲めば、攻撃力がアップするっていうアイデアが出てきたら、案の定、大塚ベバレジさんの方から「一番人気あるキャラに飲ませてくれないか？」って、やっぱり言われちゃったわけですよ（笑）。それで、僕の方はすぐに調整に入って、ジャッキーに飲ませる方向に展開していったというわけです。

福井：黒川さんが開発チームに近い立場にいるからできる芸当ですね。でも、開発の人の抵抗ってなかったんですか？

黒川：始めから『バーチャファイター キッズ』のシュンにも、何かを飲ませなければ、っていう考えはあったんです。それで最初は小さな黄色い水筒が腰についてたんですが、開発のスタッフから「これさ、水筒じゃなくって、何かカンみたいなのつけたら面白いよね」って言われたのが、そもそも今回『ジャワティ』になったキッカケなんですよ。だから抵抗どころか彼らのやりたいことを実現したと言う方が正確かな。むしろ、開発チームの方が面白がってくれてたのが大きいんですよ。

福井：AM２研の開発チームのスキル（能力）の高さを示してますね。

黒川：遊び心といった方が正確かなぁ。そういった意味では、開発が本当に面白がっているのは、細かい所を見てもらえばわかります。例えばリングの回りが『ジャワティ』のカラーなんですよ。ビルの上には『ジャワティ』の看板もあります。また、シュンを選ぶと『ジャワティ』の秘密製造工場が現れるんですよ。リングの背景で『ジャワティ』が、どんどんベルトコンベアで流れていくんです。それから、パイを選ぶと、今度はリングの上に、『エネルゲン』のロゴが敷いてあるんですよね。これは、私たちからオーダーしたモノではないんですよ。開発チームの、ちょっとした遊び感覚なんですね。

福井：つまり、強制的に作らせたのではないからこそ、ここまでのクオリティの高さと、面白さが表現できたわけですね。

黒川：私たちが、リングのここじゃなきゃダメとか言ったり、クライアントさんがこうじゃなきゃダメ、あーじゃなきゃダメ、っていうふうに縛れば縛るほど、やってらんないよ！　ってことになったでしょうね。大塚ベバレジの担当の方にその辺のことをよくご理解いただいたからこそ、ここまでできたんだと思います。

◀シュンの腰には『ジャワティ』がしっかりついている！

◀『ジャワティ』を飲んだシュンはこの通り攻撃力がUP!

広告のコスト対効果のシステムを構築しておかないと(野口氏)

福井：業界の人が一番知りたいのはゲーム内広告の料金。料金を決めるためには、その効果をあらかじめ広告主に提示されたと思いますが?

野口：やはり既存の媒体の効果測定システムと同様に、ゲーム内広告のコスト対効果のシステムを構築しておかないと将来的につらくなっていくだろう、という読みはありました。そこで、ゲーム内広告を作るときから、すでに効果測定はやろうと考えていました。スポンサーの宣伝部さんにお話を持っていった時に、ほぼ100%想定できるのが「どのくらいの効果があるの?」という質問なんです。そのときの回答としてきちんと事前に準備をしておきたかった、ということですね。

福井：プレイヤーだけでなく、横で見ている人たち、いわゆる観客も調査対象に入っているのですか?　それだとカウントするのが難しいと思いますが?

野口：今回は、純粋にプレイヤーだけで勘定しています。ただし、おっしゃるように観客がいますよね。さらには観客だけでなく、店頭のポスターで接触してる人もいます。我々の調査でアミューズメント施設の来場者の最大80%は、『ジャワティ』と接触しているとの結果が出ています。

福井：80%とはすごい数字ですね。

野口：さらに、『バーチャファイターキッズ』に『ジャワティ』の広告が入ってることについて、どれくらいの友だちと話をしたかという、口コミでの広がりも調べたりしましたね。

◀ステージを上から見たところ。まるで、ボクシングのリングだ!

ゲーム内広告にもキチンとしたルールがあるんですよ(上原氏)

福井：実は私、『バーチャファイター2』の出荷台数とインカムから、広告掲載料金の試算をしたら、月額で5000万円から1億円という金額になったんですが、野口さんの話ではもっともっと大きな数字ということになりますね。

上原：確かにそうなんですけど、ゲーム内広告の料金表というのは一律では作れないんですよ。というのは、なじむ商品となじまない商品っていうのがゲーム内広告にはあるんですよ。当然、その効果もマチマチになるので、一律料金というわけにはいかないのです。また、広告主の理解があって初めて実現するものであって、料金以前の問題の方が大きいのですね。

福井：ゲーム内広告には一般広告とは違う独自のルールがあるということですね。

上原：そうですね。そのルールは大きく4つあげられます。まず第一に、ゲーム内広告はゲームの開発と同時進行で作ること。後から入れようとするとコスト的に合わなくなります。第二に、ゲームは長期的に使用されるものなので、ゲーム内広告には定番商品が好ましいこと。ジャワティみたいにパッケージのデザインが変わらないことが大事なんです。3番目には制作者のセンスを尊重すること。タイトルがヒットして初めてクライアントとセガの相互にメリットがあるので、制作者が全体のバランスを考慮した広告表現、挿入位置などを優先させることが必要なんですよ。4番目には、広告料金は、要するにバラバラなんです。今回の場合は大塚さん1社ですけど、例えば「ラストブロンクス」の場合、広告主が複数なので、お金の多いところと優先的にやることを各社にご理解いただくことになるんですよ。

黒川：例えばクライアント側の広告にゲームのキャラクターをお貸ししたり、同じ声優の声を使ったりとかもできますが、やはりお金がかかってしまいます。けれども、やろう、という強い意志を持っていただければ、必ず期待に応える。そういう信念でやりたいということです。こういった精神論みたいなやり方は理解されにくいでしょうが、今回の『ジャワティ』のような仕掛けが話題になれば、そういう気持ちの問題が、ゲーム会社との連動においては、大切であることが少しでもわかっていただけるかなと思います。

アーケードだけでなく、サターンでもやりたいですね(黒川氏)

福井：セガサターンについてもゲーム内広告は行っていくのですか?

黒川：僕としては、ツーブレイクさせたいわけですよ。まずはAMでブレイクさせて、サターンでブレイクさせたい。

福井：映画のロードショーとビデオみたいに?

黒川：僕の言おうと思うこと先に言わないでくださいよ(笑)。その通りです。ロードショーで大ブレイクすれば、ビデオもおのずとブレイクできるんです。それとサターン版「キッズ」では、大手コンビニエンス・ストアとのキャンペーンが実現しました。この広告展開では、サターン版ならではのプレミアム要素を盛り込んだものを制作しました。これからも従来のゲーム宣伝の概念を覆すべく、挑戦していきます。

福井：ぜひ実現させてください。期待しています。ありがとうございました。

('96年5月博報堂本社にて収録)〈敬称略〉

この夏メッセでRPGに燃える！

JGC'96
JAPAN GAME CONVENTION

キャラクターデザイン／青木邦夫

全国のRPGファンよ、ここに集まれ！
すべてのRPGの原点「テーブルトークRPG」の
国内最大イベントが、ついに開催される！

1 JGCで「体験する」！〈プレイ・スペース〉
ビギナーからベテランまで、すべてのゲーマーが実際にRPGのプレイを体験！　総卓数、300卓以上！
※プレイ卓でプレイするには、あらかじめ予約が必要です。また、前金制になりますので、詳しくは「プレイヤー参加応募要項」を参照してください。

2 JGCで「見る」！〈展示ブース〉
関連会社による総合展示ブース。新作ゲームなどのデモ・プレイ、ゲーム・デザイナーによるサイン会などがめじろおし！

3 JGCで「買う」！〈販売スペース〉
国内・国外の有名RPG、最新RPG、関連グッズを取り揃えた販売スペース。よそでは手に入らないゲーム・アイテムをゲットしちゃえ！

4 JGCで「楽しむ」！〈ステージ〉
コスプレ・コンテストにチャリティー・オークション、その他楽しいステージ企画が君を待っている！

5 JGCで「知る」！〈セミナー・ルーム〉
有名デザイナーによるセミナー、イラストレーターによるワークショップなど、多彩な企画がてんこもりだ！

セミナー講師（予定・五十音順）

●大貫ひろみ　●清松みゆき　●佐脇洋平　●鈴木銀一郎
●朱鷺田祐介　●友野　詳　●伏見健二　●水野　良
●安田　均　●山本　弘

■名　称：ジャパン・ゲーム・コンベンション（JGC）'96
■開催日：1996年8月25日（日）
■開　場：午前10時
■閉　場：午後6時
■場　所：日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
■主　催：ゲーム出版懇話会
（アスキー／角川書店／ゲーム・フィールド／富士見書房／ホビー・データ／メディアワークス／遊演体）
■参加費：プレイヤー参加 2,000円（前金制）
当日参加　500円（ゲーム・プレイには参加できない可能性があります）
■プレイヤー参加応募要項
プレイヤー参加の方は、前金制になります。往復ハガキに下記のように記入し、下記の宛先までお送りください。折り返し、入金の手続き方法などのご案内をお送りします。応募者多数の場合は、抽選になります。
■当日参加：当日、会場にて受付を行ないます。

あて先
〒102
東京都千代田区九段北4-3-31
JGC事務局　プレイヤーM係
（Tel: 03-3263-6807）

◆往復ハガキ記入例

往信：
郵便往復はがき
102-□□
東京都千代田区九段北4・3・31
JGC事務局　プレイヤーM係
あなたの住所・氏名
（なにも書かないでください）

返信：
郵便往復はがき
□□□-□□
あなたの住所・氏名
東京都千代田区九段北4・3・31
JGC事務局
①住所
②氏名
③性別
④年齢
⑤電話番号
⑥職業
⑦プレイ歴
⑧プレイ希望ゲーム名
第1希望：
第2希望：
第3希望：

応募締切は（JGC前夜祭とも）
1996年7月19日
（当日消印有効）

プレイ可能ゲーム
（予定・五十音順）
※ゲーム内容は変更する場合があります。

【イエローサブマリン】
◆サイバーパンク2.0.2.0

【角川書店】
◆ガープス・ルナル
◆ガープス・妖魔夜行
◆ガープス・マーシャルアーツ
◆ガープス・リング★ドリーム
◆ハイパーT&T
◆ロードス島RPG
◆超女王様伝説RPG
◆新双月英雄伝ダブルムーン
◆新世紀エヴァンゲリオンRPG（NERV白書）

【ゲーム・フィールド】
◆ブルーフォレスト物語

【富士見書房】
◆ソード・ワールドRPG
◆デュダRPG
◆バトルテック
◆シャドウラン
◆モンスターメーカーRPG
◆MAGIUSスレイヤーズRPG
◆MAGIUS天地無用！RPG
◆MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPG
◆その他のMAGIUS作品

【ホビー・データ】
◆クレギオン
◆辺境アレイダ
◆クライシス・ポイント
◆アラベスク運命の風

【マジカル・ミステリー・ツアー】
◆アコースティックリーフ

【メディアワークス】
◆『D&D®』Game
◆クリスタニアRPG
◆央華封神
◆魍魎戦記摩陀羅RPG
◆聖獣魔伝ビースト&ブレイド
◆フォーチュン・クエストRPG

【遊演体】
◆蓬來学園の冒険!!（旧版）
◆蓬來学園の冒険!!（改訂版）
◆ファー・ローズ・トゥ・ロード
◆ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード

JGC'96 前夜祭開催のお知らせ

今回のJGCは、なんと「宿泊企画」付き！　いやになるほどゲームができて、新しい友達ができて、ライブRPGができて、しかも有名ゲストの話を直接きける（かもしれない）などなどお楽しみがいっぱいの「JGC'96前夜祭」に参加しよう！
※参加人数に限りがありますので、お申し込みはお早目に！

●イベント名：JGC前夜祭
●運　営：ゲーム出版懇話会
●実　行：（株）遊演体、（有）ホビーデータ
●前夜祭開催日
8月23日（金）～8月24日（土）→第一日程
8月24日（土）～8月25日（日）→第二日程
8月23日（金）～8月25日（日）→両日参加
●参加料金（宿泊費、消費税、返信手数料など含む）
第一日程→15,000円
第二日程→17,000円
両日参加→30,000円
●申し込み方法：切手を貼った返信用封筒を同封のうえ、右記の住所に案内書および申込書を請求してください

【申し込み先】　〒101　東京都千代田区神田小川町1-6-3　川新ビル3F
（株）遊演体「JGC前夜祭」係

●イベント会場：東京ホテル浦島
●その他
JGC当日は東京ホテル浦島から幕張メッセまで直通バスを運行。
18歳未満の方の参加は、保護者の方の承認が必要です。

※お問い合わせは、切手を添付した返信用封筒同封でお願いいたします。

ゲームをしゃぶり尽くす
電撃式
攻略のキモ
先行攻略：ラングリッサーⅢ
完全攻略：ドラゴンボールZ～偉大なるドラゴンボール伝説～
電撃せがEX
電撃せがEX
びちびちびち
SEGA
イラスト：きがわ琳

格段のバージョンUP!!『ラングリッサ

ラングリッサーIII

数々の新システムを採用し、更なる進化を遂げた『ラングリッサー』の最新作いよいよ登場！ 今回は実際にプレイして確かめた序盤のシナリオをリプレイ形式で紹介する。

ディハルト・クラウス

声・神谷　明

このゲームの主人公。ラーカス王国の正騎士。心優しい17歳。外交官の父をもち、他の王家とも交流がある。ラーカスを侵略され、それを取り戻すべく立ち上がった正義感溢れる少年。

SATURN	S・RPG	前回紹介	初登場
前評判 読者	——	業者	——
●発売元 メサイヤ	●発売日 8月上旬	●価格 6,200円	

初回限定スペシャルパッケージ

Ancient times, people had to battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is known as…

ー III』サターンでついに姿を現す!!

今までになかった『ラングリッサー』の新システム

ストーリーに影響するキャラクターメイキング

『ラングリッサーIII』(以下『III』)でパワーアップされたシステムの1つが、このキャラクターメイキング。これはゲームのオープニング時に登場する、光の女神ルシリスが投げかける質問に答えていくことで、主人公の名や、魔法、防御、攻撃力などの各ステータスの初期値が決定されるというもの。答え方しだいで強力な力を持つ主人公を作成可能。

▲主人公を導く、光の女神、ルシリス。

▼悪天候を利用し、交戦困難だったラーカス王国に接近、侵略しようと出撃するリグリア帝国元帥アルテミュラーの軍。

これはしあわせ 選べる4人の美少女たち!! ヒロインセレクト

物語の進行過程で女の子を選ぶシーンが登場する。これはヒロインセレクトと呼ばれ、ここでプレイヤーは4人の女の子のうち1人を選ぶことになる。誰を選ぶか、その女の子とはどんな関係かで、その後のストーリーに変化が起こる、重要なイベントにもなるのだ。

◀キャラメイクにより主人公の傭兵数も決定。最大80人。

▶ティアリス。主人公の妹のような存在なのだが……。

●シリーズ6作目!『ラングリッサー』進化論

そもそも『ラングリッサー』と呼ばれるRPGが登場したのは1991年のこと。メガドライブで発売され、その重厚なシナリオと美しいグラフィックで好評を博した。また、1993年にはPCエンジンで『ラングリッサー光輝の末裔』も発売。不満点は残されたものの、着実にファンを増やしていき、続編を望む声が高まった。その声を受け、1994年に発売されたのが『ラングリッサーII』である。前作の反省点を踏まえプレイスピードの大幅な向上を達成。操作系をよりシンプルにし、さらに多くのファンを獲得した。さらに1995年にはSFCへ移植され『デアラングリッサー』として新たな展開をみせている。この『デア~』はシナリオ分岐、ステージ数が大幅に増やされ、ストーリーに奥行きを持たせることに成功し、『III』でも継承された、キャラメイクを初採用したことでも記憶に残るゲームといえる。そしてPC-FXにて『デア　ラングリッサーFX』が発売され、サターン版でついにシリーズ6作目を数えるに至った。

『ラングリッサー』

▲『ラングII』『デア』『FX』のあらすじはほとんど同じ内容だ。

迫力の戦闘シーン、3Dパノラマタクティクス

『Ⅲ』において最も変貌を遂げたシステムが、戦闘シーンだろう。今作から採用された3Dパノラマタクティクスと呼ばれるこのシステムは、最大81対81人で行う、壮絶な戦いを、味方指揮官を追う視点で、ダイレクトに見渡せる、というもので、各キャラクター（傭兵や敵など）の細かな動きを見ることができたり、目の前でド派手な魔法が炸裂したりと、今までにない臨場感の下で、戦闘を楽しむことができる。また画面下に敵味方両方のHP、兵の数などが常に表示されるので、余分な操作が不要で、戦況を把握することが容易になり、戦闘そのものに十分集中することが可能となっている。

▶お互いに指揮官の顔を確かめてから戦闘に入るのだ。

▶アップで見ると、誰がどこにいるかすぐ解る。

▶いろいろな角度から様々な場面が事細かく見られる。

魔法使用時のリスク

ヒットさえすれば敵に大ダメージを与えることのできる魔法。ただし、今作ではあまりに強力な魔法には、それなりのリスクが存在するようになった。そのリスクとは、「より強力な魔法ほど、魔法が発動するまでに時間がかかる」というもので「詠唱時間」と呼ばれる。これは魔法使用時に発生する隙のようなものと思って間違いない。魔法攻撃の指示を下すと、魔法を使用できるユニットは、呪文を唱え始める。威力の弱い魔法は呪文も短くて済むため、すぐに魔法攻撃を開始するが、強力な魔法は長い呪文を唱える必要があるため、攻撃開始までに無防備な時間が存在するのだ。その隙に相手の攻撃を受ける危険性もあるし、攻撃を開始した時には既に敵部隊は別の場所へ移動した後だった……なんてことになる可能性も出てくる。高い威力を取るか安全性を取るかはプレイヤー次第だが、強力な魔法には大きなリスクが存在することを常に頭に入れておこう。

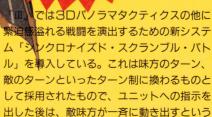
アルテミュラー

声・塩沢兼人

リグリア帝国元帥であり、第一王子でもあった知的な19歳。前皇帝の父が死亡し、その弟が現在皇帝に即位したために王子の座を失った。剣術、知略、統率力どれをとっても優秀な人間だ。

予測行動が重要視されるセミリアルタイムSLG!!

敵の動きは自分で止めろ！

▶この一歩一歩がクリアへの道を開くのだ。敵の動きを読みながら移動しないと、後半戦が厳しくなるだけだぞ!!

『Ⅲ』では3Dパノラマタクティクスの他に緊迫感溢れる戦闘を演出するための新システム「シンクロナイズド・スクランブル・バトル」を導入している。これは味方のターン、敵のターンといったターン制に換わるものとして採用されたもので、ユニットへの指示を出した後は、敵味方が一斉に動き出すというもの。結果、敵の動きを見てから対処することができなくなり、「敵がこういう動きをするであろう」と予測し、それに見合った行動を指示する必要が生じてくる。予測が外れると部隊が全滅する可能性もあり、非常にギャンブル性の高いシステムでもある。それだけに予測が当たった時の醍醐味は既存のSLGでは味わえない醍醐味がある。

REPLAY

SCENARIO1

『III』を実際に編集部でどうプレイしたかを、リプレイという形で紹介する。これを覚えておけば、発売と同時にシナリオの序盤はミスすることなくクリアが可能になるぞ！

ことの起こりは主人公の就任式と悪天候!?

物語は主人公の叙任式の当日から始まる。王都ラーカスの浮遊城を任されているウィリアム侯爵の下、5年もの間、騎士になるための修行を積んできた主人公が、いよいよ正騎士として任命されようとしていた……。

あいにくこの日は嵐の前日とも重なり、薄暗い曇り空。主人公が式に備え教会で祈りを済ませ、親友のジェリオールと言葉を交わしている、ちょうどその頃、リグリア帝国元総帥アルテミュラーと、彼が率いる軍隊はその雨雲の中に身を隠しながら、密かにラーカス王国侵略へ向かっていたのだ。

アルテミュラー『心配は無用だ。ただちに出撃する。

ファーナ将軍『アルテミュラー閣下。ここへ潜入して、何もせずに4日目になります。このままでは兵の士気が…

MAPの見方

マップ上の矢印は、主人公およびティアリスの動きを表示している。詳細&実際にどう動いたかなどは下記「IN THIS MAP」を参照。次頁のSCENARIO2も同様。

味方部隊

ウィリアム侯爵率いる部隊。味方だが、主人公への援護などは一切行ってくれない。操作不能なNPC（ノンプレイヤーキャラ）である。

敵目標

最強兵器、魔動砲中枢部。破壊されると砲が使用不能になるのは勿論、浮遊城の全機能が停止する。ステージはここで左右に2分割される。

敵部隊

アルテミュラー率いる部隊。ラーカス王国侵略を目的にここから進入してくる。マップの東側に登場するため、主人公と戦うことはない。

◀マップ上で激戦が繰り広げられる。

平和な時代のはずが……

平和の代名詞ともいえるラーカス王国。農耕に適した気候、多くの地下資源、そして世界最強兵器、魔動砲。この3つで王国の平和が維持されているのである。

しかし、主人公の叙任式当日、アルテミュラー率いる軍隊は浮遊城に接近。直ちに迎撃準備をするが、魔動砲に頼り切っていた王国の兵力は少なく、そのために苦戦状態に陥る……。

IN THIS MAP

ディハルト(主人公)の動き

ゲームに慣れる為に用意されたシナリオ。いきなり強敵アルテミュラーが登場するが、ここでは交戦することはできないため無視。動ける範囲が狭く、強敵はすべてマップの東側に出現するため、敵にやられないようにするだけで何も問題はなかった。ティアリスの防御にのみ注意を払って行動した。

ティアリスの動き

ティアリスも攻撃を受けないように注意すればOK。前述のとおり、守備力が心もとないので2ターンに1度「治療」を行いHPの回復につとめた。主人公の後ろに隠れるように行動させ、主人公がダメージを与え数の減った敵部隊と交戦させ、早め早めにレベルアップさせるように仕向けてみた。

ティアリスの目の前で起きた惨劇そして……

魔動砲の力に頼り切っていた王国の力は弱く、城の東側でアルテミュラーの侵略をことごとく許してしまった。4部隊あった兵もティアリスの父親、ウィリアム伯爵と主人公の親友、ジェリオールの2部隊だけに。一方、主人公とティアリスの部隊は西側から進入してくる敵と交戦中。その時、ウィリアム伯爵の部隊がその娘の前でアルテミュラーの部隊の手に落ちたのだ。そして東側最後に残されたジェリオールまでもが、アルテミュラーの片腕、ファーナ将軍の前に破れ去った。敵部隊は父の死に号泣するティアリスに目もくれず、魔動砲の中枢部を破壊。まもなく浮遊城が墜落し始め、主人公たちはラーカシアへと避難する。

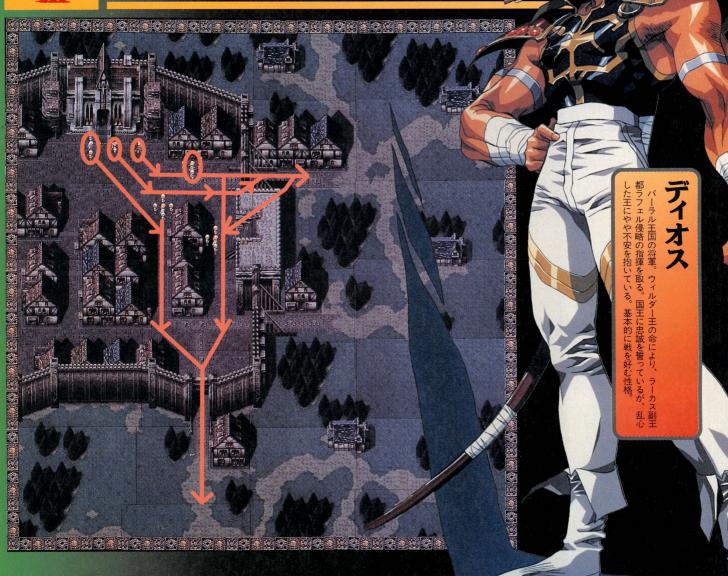
◀次々と敵部隊に侵略されていくラーカス部隊。フィールド画面も臨場感たっぷりだ。

▶激戦の末、敵の手に落ちた浮遊城。

▲浮遊城を任されている伯爵と、敵総指揮官との一騎打ちが始まった。

REPLAY SCENARIO 2

ディオス

バーラル王国の将軍。ウィルダー王の命により、ラーカス副王都ラフェル侵略の指揮を取る。国王に忠誠を誓っているが、乱心した王にやや不安を抱いている。基本的に戦を好む性格。

逃げ込んだ町に新たな追手が

アルテミュラーの軍隊によって、逃げるしか選択の余地が残されなかった主人公たち。重傷のジェリオールと恋人のレイラを連れて副王都ラフェルへ向かう。しかし、どこから嗅ぎ付けたのか帝国軍の追ってが現れた。動けないジェリオールは脱出不可能。仕方なくレイラだけを連れてティアリスと逃げる事に。恋人を置いて逃げる事を拒むレイラを必死で連れ出す主人公。

ディハルト『何てことだ！あれは、バーラル王国の兵だ！

▲新たな敵の発覚に気付く。家族同然の中だっただけに驚きを隠せない。

浮かび上がる背後の影

▲優しかった以前の面影はなく、欲望のままに動く王の姿が信じられない主人公。

リグリア帝国軍の追手と思っていたのは、実はラーカス王国の同盟国、バーラル王国の軍隊だった。わけもわからず逃げる主人公たちの前に現れたのは以前、主人公と家族同然だったウィルダー王の姿だった。帝国軍のラーカス侵略に便乗し、野心家の現国王がラフェルに攻め込んできたのだ。

パウル

リグリア帝国の第一王子。アルテミューラーとは従兄弟の関係となる。各地の戦いで手柄をたて、部下からの人望も厚い、アルテミューラーに嫉妬している陰険な男。

ファーベル

ソフィーの父親で司教。ルシリスゲートのひとつを守護していたが、帝国により捕らえられてしまう。物語に、どのように登場してくるかは、今のところ不明。

増加していく敵に新たな味方

ウィルダー王が引き連れた軍隊も加わり、何十の敵兵に囲まれて行き場を失いかけたその時、シルバー・ウルフと名乗る盗賊が現れ、主人公たちの盾となりラフェル脱出に導く。難を逃れた主人公は叔父のレイモンド伯爵を訪ねることにする。

IN THIS MAP

ディハルト（主人公）の動き

まずは防御力、移動力の低い、一般市民を巻き添えにしないよう、敵兵と市民との間に入って盾となるべく移動した。そこから自身も出口であるマップ南へと進行。途中敵の増援が現れるが、この時も市民が戦闘に巻き込まれないように最新の注意を払って移動し、無駄な負傷者を出さないようにした。

ティアリスの動き

市民の保護はディハルトに任せ、こちらはレイラを保護しつつ移動していくことにする。レイラより3歩ほど先に進むのが結果的には良かったようだ。主人公と合流したら市民とレイラの逃げ道を作りつつ敵兵と交戦。レイラの脱出を確認したら、主人公の援護をしながら自身も脱出。

MASAYAからのお知らせだよ!!

好評発売中

「ラングリッサーIII」テーマソング
未来へ
作詞：有森聡美／作・編曲：藤岡央
SONG BY／IKU
発売元：ポリグラム株式会社
¥1000円（税込）●PODX−1010

『III』のテーマソングを歌っているのは、実力派・ヴォーカリストIKU。ゲーム本編のほか、TVCM曲としてもオンエアされる。

『III』の非売品ポスターを各30名様に。プレゼント!! 宛先はこちら、〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 電撃SEGA EX 「ラングP」係あてにおハガキを。

DRAGON BALL Z

SATURN	ACT	前回紹介 初登場	前評判	読者 —	業者 —
●発売元 バンダイ ●発売日 発売中 ●価格 5,800円	INTER FACE／備考	パワーメモリー			

真のエンディングを見るために…エピソード1～5を完全攻略!!

いくつかのエンディングが用意されたこのゲームには、真のエンディングが存在する。それを見るカギはエピソードクリア時に得られる「Zランク」に隠されている。この「Zランク」というのは、原作の『ドラゴンボールZ』のシチュエーションをゲーム中にどれだけ再現したかというバロメータだ。８つの各エピソードでは、条件を満たすごとに最大100の「Zランク」が得られ、すべてのエピソードをクリアした時点で、合計500以上の「Zランク」を獲得していれば真のエンディングを見ることができる。ちなみに各エピソードの「Zランク」獲得の条件の中には「Hi-CONNECT○以上」というのが必ずあるが、これについては右の説明を参照してほしい。全８エピソード中、１～５エピソードのすべてで確実に100の「Zランク」を獲得すれば、真のエンディングはキミのものだ!!

Hi-CONNECTってなに？

Hi-CONNECTというのは格闘ゲームでいう連続技のようなもので、利点は技をたくさんつなげるほどパワーバランスを多く得られることだ。打ち下ろし攻撃のあと、⬇＋Ⓑの攻撃をタイミングよく繰り返せばつながる。

▲敵を叩き落として…。◀すぐに追いかけて、敵が起き上がる瞬間にさらに攻撃。「気」さえ十分なら11～12は確実。

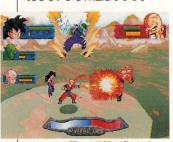
EPISODE 1「異星人戦士来襲！戦闘民族サイヤ人対Z戦士!!」

POINT 練習用ステージだと思って気楽に戦っていこう!!

最初の相手のナッパはそれほど強くはないので、この闘いでゲームの戦闘システムに慣れてしまおう。ただしある程度闘ったら、表の条件どおりピッコロをナッパに倒してもらう。ピッコロだけ戦闘に参加させて、わざと負けるようにすればいい。ナッパはピッコロが死んだあとに倒す。倒すキャラは誰でもOKだ。ナッパを倒せばベジータが出現するので、すぐに悟空だけを呼び出して１対１で闘おう。ベジータを倒す最後の一撃を元気玉にするのと、ピッコロ以外のキャラが死なないように注意しよう。

▲とにかく闘って戦闘に慣れよう。

◀一度１対１で闘ったら仲間を呼んでもOK。

▶ベジータへの最後の一撃はこの元気玉で!!

No.	Zランクを得るための条件	得点
1	悟飯・ピッコロ・クリリンがナッパと3対1で闘う	10
2	ピッコロがナッパに倒される	23
3	悟空がベジータと1対1で闘う	20
4	悟空が元気玉でベジータを倒す	14
5	悟空が生き残っている(エピソードクリア時)	7
6	悟飯が生き残っている(エピソードクリア時)	7
7	クリリンが生き残っている(エピソードクリア時)	7
8	Hi-CONNECTを3以上つなげる	12

EPISODE 2「激闘惑星戦士！Z戦士対ギニュー特戦隊!!」

POINT キャラクターの入れ替えを忘れるな!!

このエピソードで登場する敵はギニュー特戦隊の５人。しかし、５人が同時に出てくるわけではないのでご安心を。ただ、出現する敵キャラクターによって味方のキャラクターも頻繁に変える必要がある。対戦キャラクターと対戦人数が決められた条件が多いので(No.1、3、4、5)、敵と味方のキャラクターをよく確認しながら闘っていこう。ただし、これらの条件はゲーム中に１度でもそのキャラクター(と人数)で闘えば「Zランク」が加算されるので、何回か敵と拳を交えたら仲間を呼んで闘っても構わない。

◀グルドを倒す時のトドメはベジータで!!

▶ある程度闘ったら、仲間を呼ぶといいぞ!!

▲対ギニュー戦は悟空で闘おう。

No.	Zランクを得るための条件	得点
1	悟飯・クリリンがグルドと2対1で闘う	12
2	ベジータがグルドを倒す	15
3	ベジータがリクームと1対1で闘う	14
4	悟空がリクームと1対1で闘う	14
5	悟空がジース・バータと1対2で闘う	18
6	悟空がギニューと闘う(他の仲間がいても可)	14
7	Hi-CONNECTを4以上つなげる	13

EPISODE 3「メナック星最終決戦！Z戦士対フリーザ」

POINT 超サイヤ人孫悟空を覚醒させよう!!

ゲームが始まったら、対フリーザとの対戦条件（No.1、2、4）をクリアしてしまう。このとき条件No.8をクリアしてもいいが、条件No.5をクリアしやすくするために必殺技を出さないように、かつフリーザにも出させないようにしよう。また、条件No.5をクリアするときも必殺技を出しすぎてフリーザを倒さないように注意すること。悟空が元気玉を当てたらすぐにキャラを入れ替え、ベジータとクリリンを倒させよう（No.3、6）。クリリンが死ぬと悟空が超サイヤ人へ覚醒する。この時点でNo.7以外の条件をクリアしていれば、あとは超サイヤ人の悟空でフリーザを倒すだけだ。

▲1対1で闘ったあとは倒してもらう。

◀クリリンが死ぬ前に元気玉を当てること!!

▶フリーザを倒す時は悟空のかめはめ波で。

No.	Zランクを得るための条件	得点
1	悟飯・ピッコロ・クリリンがフリーザと3対1で闘う	10
2	ベジータがフリーザと1対1で闘う	10
3	ベジータがフリーザに倒される	10
4	悟空がフリーザと1対1で闘う	10
5	悟空がフリーザに元気玉を当てる	17
6	クリリンがフリーザに倒される	10
7	超サイヤ人悟空がフリーザを倒す	19
8	Hi-CONNECTを5以上つなげる	14

EPISODE 4「脅威の敵あらわる！人造人間対Z戦士!!」

POINT 悟飯とクリリンは戦闘に参加させるな!!

このエピソードも前エピソード同様、対戦キャラクターに関係する条件が多い（No.1、3、4、5、6）。しかし、対戦人数に関しての条件はないので、味方と敵のキャラを効率よく切り替えて闘っていこう。ただし、悟飯とクリリンだけは絶対に戦闘に参加させてはダメ。「戦闘に参加させない」ということが、「Zランク」獲得の条件になっているからだ。また、17号と18号が登場しているときに、悟空が戦闘に参加していれば16号も登場する。この16号は「Zランク」の条件に何も関係していないので、闘う必要はない。悟空を戦闘に参加させない方が、賢明な戦い方だといえるだろう。

▶仲間の人数は関係ない。思いきり闘おう!!

◀19号はベジータで倒すのを忘れないように。

▲悟飯とクリリンは絶対に使うな!!

No.	Zランクを得るための条件	得点
1	悟空が19号と闘う（他の仲間がいても可）	11
2	ベジータが19号を倒す	12
3	ピッコロが20号と闘う（他の仲間がいても可）	12
4	ピッコロが17号と闘う（他の仲間がいても可）	12
5	ベジータが18号と闘う（他の仲間がいても可）	12
6	TRUNKSが18号と闘う（他の仲間がいても可）	12
7	悟飯が1度も闘わない（エピソードクリアまで）	7
8	クリリンが1度も闘わない（エピソードクリアまで）	7
9	Hi-CONNECTを6以上つなげる	15

EPISODE 5「最高レベルの決戦！Z戦士対完全体セル」

POINT セルを倒すのは条件をすべてクリアしてから!!

倒しても倒してもワラワラとわいて出るセルジュニア。だが、コイツらを倒す必要があるのは悟飯だけなのだ。悟飯でセルジュニアを3匹倒したら、表の条件No.2～5にあるように、他のキャラでセルジュニアと闘う。これらは、拳を交える程度でいい。セル自身は、悟空または悟飯が戦闘に参加しているか、悟空と悟飯の両方が死んでしまうと出現する。悟空がセルと1対1で闘ったら（No.1）、条件No.8にあるように、セルに悟空を倒してもらう。次に条件No.7をクリアする。このとき、TRUNKSだけを参戦させるとセルジュニアしか出現しないので、悟飯を参戦させておこう。また、TRUNKSがセルジュニアに倒されないように、Ⓡで目標の敵キャラをセルにすることも忘れずに。すべての条件をクリアしたら、最後に悟飯でセルを倒そう!!

◀1対1で闘う前に倒されてしまうことのないように!!

◀悟飯がセルジュニアを倒す時は、ほかの仲間が戦闘に参加してもよい。

◀セルを倒せばその時点でエピソードクリア!!

No.	Zランクを得るための条件	得点
1	悟空がセルと1対1で闘う	12
2	ピッコロがセルジュニアと闘う（他の仲間がいても可）	5
3	クリリンがセルジュニアと闘う（他の仲間がいても可）	5
4	ベジータがセルジュニアと闘う（他の仲間がいても可）	5
5	TRUNKSがセルジュニアと闘う（他の仲間がいても可）	5
6	悟飯がセルジュニアを3匹以上倒す	18
7	TRUNKSがセルに倒される	10
8	悟空がセルに倒される	10
9	悟飯がセルを倒す	14
10	Hi-CONNECTを7以上つなげる	16

PIONEER LDC

○○は○○○○○

セル画・テレカ・パノラマポスターが当たるキャンペーン

○にあてはまるキーワード、住所、氏名、年齢を明記のうえ、官製ハガキにてご応募ください。

●応募締切 / 1996年7月15日（月）消印有効 ●応募先 / 〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6パイオニアLDC（株）開発事業部「エルハザード」キャンペーン係

○○で○○だ！

実施中！ヒントは店頭ポスターにあるぞ。お店へ急げ！

正解者の中から抽選で、エルハザードのセル画、テレカ、ポスターを合計500名様にさしあげます！

●商品に関するお問い合わせ：TEL.(03)5721-9876　●セガサターンの発売を記念して、我が輩のお面を作ってやったぞ。お店に取りにこい！

PIONEER LDC
セガサターンの世界進出記念
独裁者陣内様の気高きお面
へひゃ…ひゃひゃひゃ
エルハザード

初回限定盤｜豪華BOXパッケージ仕様　設定資料集付き

8/9 ON SALE!

for SEGA SATURN.　¥6,900円（税抜）/ CD-ROM1枚

電撃ゲーム3大賞 第4回

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

●賞(各部門共通)

大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞 30万円

臥龍覚醒'97

眠れる才能を叩き起こせ!!

小説だって、コミックだって、イラストだって、ゲームでなくっちゃダメなんだ!
ぼくらはエンターテインメント発信基地。
メディアを超えた感性をフルパワーで発進!!

Illustration/麻宮騎亜

募集要項
応募の掟

●**あて先**:〒101 東京都千代田区神田駿河台1−8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス『第4回 電撃ゲーム○○○大賞』係

●**最終締め切り**
1997年4月10日(木)
(当日消印有効)

●**発表**:『電撃NINTENDO64』10月号(1997年8月21日発売予定)、『電撃ADVENTURES』Vol.22(1997年8月20日発売予定)、『月刊電撃コミックガオ!』10月号(1997年8月27日発売予定)、『電撃G'sエンジン』10月号(1997年8月30日発売予定)、『電撃PlayStation』1997年8月発売号、『電撃王』10月号(1997年9月8日発売予定)の各誌上、『電撃の缶詰』(1997年9月10日発売予定の電撃文庫付録)。

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。

※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250〜350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40〜80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1997年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:矢野 徹(作家)、高千穂遙(作家)、林 海象(映画監督)、安田 均(作家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A:メカデザイン部門
B:ファンタジー部門

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1997年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷 遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24〜41P/ギャグ・コメディなどのショートコミックは10〜16Pを2本以上/4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1997年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り……1996年 7月10日(通過者発表、ガオ!11月号〈 9月27日発売〉)
第2回締め切り……1996年10月10日(通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り……1997年 1月10日(通過者発表、ガオ! 5月号〈 3月27日発売〉)
最終締め切り………1997年 4月10日(通過者発表、ガオ! 8月号〈 6月27日発売〉)
★それぞれの予選で最終候補を4〜5作品選出する。★予選を通過した約20作を対象として、1997年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。**【各予選のアドバイスをする作家】第1回予選**:真鍋譲治/**第2回予選**:沢田 翔/**第3回予選**:あかほりさとる

◆主催:株式会社メディアワークス

赤と黒のコラム

The Columu of RED & BLACK

Vol.1/KEY WORD

1年後……

赤田義郎
『LAST BRONX 東京番外地』プロデューサー
フューチャー・パイレーツ チーフプロデューサー
京都造形芸術大学メディア美学センター客員研究員

殺意さえコミ上げてくるようなアホンダラと打ち合わせ。すき焼きの肉を焼いてくれている若い仲居のおネェちゃんがポインだから、言葉を荒げず、優等生な受け答えをしている。のにだ。「アカタさんは感性で仕事してらっしゃるから、良いですね。」だと！ 断っておくが、アカタは未だかつて「感性」なんてものに頼ったコトはないぜ。仕事は経験とテクニック。感性使うのはワガママな子猫との恋愛だけで十分。とかさ、こんなスカポンタンに言ったところで、理解できないだろうから、無理矢理、話題をゲームにしてみたら「バーチャ3は凄いですね」ときたもんだ。

テメーは誰にクチきーてんだ。『LAST BRONX 東京番外地』のプロデューサー様だぞ。リキテンシュタインに「ウォーホールは凄いですね」ん？ 例えがわからん!? じゃ、前田日明に「ターザン後藤は凄いですね」と、質問することに何の意味がある。ワケ？ そんな話、横でコラム書いてる人間とすりゃいいじゃん。

まァ、行きがけの駄賃で『バーチャ3』の話をすれば、姿が見えないモノ、カタチになっていないモノを評価できるハズないだろうが！ でもさ、『番外地』は、ハードウェアテクノロジー、ソフトウェアテクノロジー、ネームバリュー以外は『バーチャ3』に負けてないぜ。考えてみればわかるだろ、ゲームというモノが上記の3点だけで構築されているか？ そいつが喜びのコア＝核なのか？ てコトをさ。でだ、今のデジタル業界には多いんだよ、コイツみたいに、ちっともわかってない、勉強していない奴。マルチメディアなんて亡霊が「CD-ROM」「通信」「ゲーム」というカタチのあるシッポをみせたら「そいつはカネになりそうだ」と、通産省発表のマルチメディア産業成長率に踊らされてる、ヌケ作コンテストに出場したら審査なしで入賞しそうな連中がね。

お客さんでいるなら、ズ〜ッと見ているだけにしろ。もし、参加するならするで「根性」きめろ。でなきゃ即刻、いなくなれ！ 植物はさ、一年あれば、四つの季節過ごせば、花が咲く。それはさ、毎日きちんと「植物」やってるから。だってコト、わかる？ とにかく、テメーらに今から一年後、咲く花なんて用意されちゃいねぇーよ。だいたい根っこのない草が育つハズないもんな。

Yoshiro Akata

黒川文雄
SEGA 第2AM研究開発部
パブリシティセクションマネージャー
AMプロモーション部 副部長

1996年5月15日、LA、午後2時。乾いた空気が喉を刺激する。高い気温に反して湿度は感じられない。片側5車線のフリーウェイを走るイエローキャブのバックシートに身を委ね、空港からダウンタウンに向かう。ふと、昨年の"E3"の光景が浮かんだ。不意にスピードが落ち、フリーウェイから目をそらすと巨大なコンベンションセンターのバックヤードが見えた。空っぽのコンベンションセンターに生命を与えるかのように人々は慌ただしく動き回っていた。『ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO』通称"E3"は今年2回目。来場者は昨年対比約15%アップ。出展社数も昨年の50%増加。全部で約1700タイトルの出展となり大規模なイベントに発展した。去年の主役は任天堂でもなくソニーでもなく、セガ（SEGA OF AMERICA）だった。期待されていた任天堂の「ウルトラ64（当時呼称）」は出展されず空振り、SCEも『プレイステーション』の発売予定を9月として、会場内でのテンションも高くはなかった。その中で、セガサターンは"E3"開催初日の5月11日には、地域限定で「VF」同梱で399ドルで発売開始。カレンスキー社長の「今日は記念すべき日です」という勝利宣言ともいえるスピーチも印象的だった。小売店の反響は好調で初日入荷分は完売が相次いだ。しかし今年は少し様子が違った。任天堂は『Nintendo64』のプレイアブルを展示。SCEは数多いブースのなかでも一番お金をかけ、16日の"E3"開催初日には「PS」本体199ドルへの値下げを発表し、来場者を驚かせた。さらにアメリカでの力関係を印象付けるように、有力なサードパーティ作品の移植が目立つ。一方、セガの展示の中心ソフトは『ナイツ』『SONIC X-STREAMS』『VFキッズ』『VF3（アーケード版）』。また17日には、前日のSCEの発表の後を追って、開場と同時にサターンも199ドルへの値下げを発表した。

Fumio Kurokawa

会場を見回すと、かつて一時代を築いた16ビットゲーム時代の終焉を思わせ、同時に『Win95』の台頭によって、PCゲームの可能性を大いに感じさせた。今後PCは、現れては消えるゲームハードを超えた究極のブラックボックスと成りうるのか？ 果たして勝者は誰か？ 虚飾に満ちたゲームは誰かがコンティニューするだろう。そして、また1年後にはどこかで見た光景が展開されることを知りつつ、時は過ぎていく。

電撃SEGA EXならではの本気のアーケード情報
AC魂
アーケードソウル
ソニック・ザ・ファイターズ
ラストブロンクス～東京番外地～
デッド　オア　アライブ
スーパーGT24H
闘姫伝承～ANGEL EYES～
スーパーパズルファイターⅡX
スターグラディエイター
ねらってチュー！
わくわく7
NINJA・MASTER'S～覇王忍法帖～
STORM BLADE
ぱにって!!おじゃまん
クラクラキラキラ大作戦
イラスト:きがわ琳

8キャラ全技表、連係技大公開!!

現在、好評稼働中で、早々とサターンへの移植も決定した『ソニック・ザ・ファイターズ』を10ページに渡って大攻略。これから始める人も、やり込んでいる人も必見！

ARCADE | FTG | 前回紹介 初登場 | ●発売元 セガ ●登場時期 稼働中

音速のハリネズミたちが対戦ゲーム界に乱入だ!!

ついに対戦ゲーム界にまで進出した音速のハリネズミたち。この『ソニック・ザ・ファイターズ』はシステム面においては同社の『バーチャファイター』シリーズより、『ファイティングバイパーズ』に似ている。特定の技を食らい空中に浮いた際に受け身が取れることや、リングアウトがないこと、アーマーシステムの進化形態とでも言うべきバリアシステムなど、『ファイティングバイパーズ』で得たノウハウが活かされているようだ。とは言っても、ソニック独特の新システムも多数あるので、それらを順に解説していこう。

▼コンピュータのキャラをよーく見よう。やっぱりメタルソニックはいた！

コミカルなキャラがキレイなステージで対戦

◀もしかして、この人はエッグマン？ しかも、ソニックと対戦？

1 ガードシステムとは？

バリアボタンを押すと、ボタンを押している間はずーっとバリアを張り続ける。ボタンを離すとバリアを解除することができるのだが、このバリアには枚数制限があり、バリアゲージが空になるとバリアが張れなくなってしまう。バリアゲージは、バレートスなど特定の技をバリアで防ぐと減ってしまうぞ。

▶バリアは特定の技をガードすると減り、なくなるとガード不可に。
◀バリアボタンを押すとバリアを張る。画面隅に残量表示がある。

削られるぞ!!

2 避けシステムとは？

バリアの枚数制限を考えると、なるべくなら相手の技を回避したいところ。そんな時、役に立つテクニックがこの「避け」というシステム。攻撃避けから攻撃避けへと連続して避けたり、途中で避け動作から攻撃へ移ることも可能だ。『ソニック』では、バリアではなく避けが主要の回避方法なのだ。

避け攻撃 避け後ⓅorⓀ

▲避け動作から瞬時に攻撃に移ることが可能。ボタンによって避け攻撃は異なる。

攻撃避け (⇦or⇨)+Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ

連続避け 避け後Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ

▲2回まで連続で避けることができる。さらに、ここから避け攻撃も出せるぞ！

3 まわりこみとは？

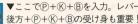
相手の近くでⓅ+Ⓚ+Ⓑ(バリア)を押すと「まわりこみ」という動作になる。これは、背後を取る投げのような技で、この技自体ではダメージを与えられないが、相手より早く動けるので、先手を取ることが可能。

 ※本文中の表記について…… ⇨レバーを短く入れて ➡レバーを入れっぱなしにして

4 受け身システムとは？

バレートスなど、特定の技を食らうとキャラが空中に浮いてしまい、無防備な状態で相手の追い打ちを食らってしまう。しかし、空中に浮いている状態でⓅ+Ⓚ+Ⓑと入力すると、『ファイティングバイパーズ』のように「受け身」を取ることができるので、ある程度は助かるぞ。

▲ソニックのバレートスなど特定の技がヒットすると浮いてしまう。

▼ここでⓅ+Ⓚ+Ⓑを入力。レバー後方+Ⓟ+Ⓚ+Ⓑの受け身も重要！

5 壁を使う移動＋攻撃システムとは？

これまた『ファイティングバイパーズ』での新システムを進化させたシステムで、壁に登ることができるというもの。『ファイティングバイパーズ』では特定のキャラしか壁に登れなかったが、『ソニック・ザ・ファイターズ』では全キャラが壁に登ることができる。また、壁に登り切った状態でⓅかⓀを押すと、相手にホーミングする攻撃を出すことができる。

壁を利用する状況とは？

この「壁登り」を有効に利用する状況としてまず思いつくのは、まわりこみで背後を取られた時。まわりこみをされても確実に食らう技はないので、とても有効な回避方法である。このほかに、キャラによっては、ふり向きという技で自分から後ろを向き、壁に登るテクニックもある。

壁に向かって走る

壁に登る

壁の頂点でⓅorⓀ

攻撃が出るぞ!!

6 飛び込み攻撃とは？

⇧+ⓅかⓀで「飛び込み攻撃」という技が出る。飛び込み攻撃とは、相手との距離に関係なくホーミングするジャンプ攻撃で、使い方しだいでは爆弾やコルク弾を飛び越えながら攻撃を当てたりできる、とても使い勝手が良い技なのだ。また、ダウン状態の相手にもヒットするので、なんらかの技でダウンを奪い、『バーチャファイター』シリーズのダウン攻撃と同様の使い方もできる。どちらかと言うと、ダウン攻撃として使用するのが基本的な使い方だろう。しかし、ぜひともコルク弾越えのようなテクニカルな使い方をして、飛び込み攻撃の奥の深さを味わってほしいものだ。

◀Ⓟで出すかⓀで出すかによって違う技が出るので状況によって使いわけるようにしよう。ただし、相手に飛び込み攻撃を回避された場合、とてつもなく長い硬直時間が待っているので気をつけよう。

まだまだある新システム

ハイパーモードとは？

⇦+Ⓟ+Ⓚ（キャラ右向き時）と入力すると、バリアゲージをひとつ消費して「ハイパーモード」という状態になる。このモードの特性としては、技を出したあとの硬直時間が短くなるので、猛ラッシュで攻め続けることができる。しかし、ハイパーモードの制限時間は意外に短く、さらにこのモード中は攻撃力にダメージ補正がされるようで、大ダメージは期待できない。バリアゲージをひとつ消費するわりに、うまい使い道が見つからないのが現状。それでもあえて使うとしたら、パンチ連打を途中で止めて不意をついて投げる程度か？どちらにしても、これから工夫が必要だ。

◀爽快感はあるのだが、どうも実用レベルには達していないようだ。

7 オートマチックモードとは？

初心者救済のためか、子供でも楽しめるようにとの配慮なのか、さだかではないが、「オートマチックモード」というものがある。キャラクターを決定したあとに、「マニュアル」か「オートマチック」のどちらかを選ぶようになっていて、マニュアルとはその名のとおり自分で操作をするモード。オートマチックとはコンピューターが状況に適した技を自動的に選択してくれるという超便利モードだ。

▲基板の内部設定によっては使用できない場合もあるので注意しよう。

キャラセレクト時に選択可能

SONIC THE HEDGHOG

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

得意技▶スピンアタック

本作品の主人公、ソニック・ザ・ヘッジホッグは攻守ともにバランスが取れている、とても扱いやすいキャラクターだ。すべての能力面において平均以上のものを持っているので、欠点が見当たらないと言ってもいいぐらい。連続ヒットはしないものの、5連パンチのスーパーラッシュは、なかなか使い勝手が良く、ダメージも高いぞ。

▲相手のバリアを削るのに重宝するスピンアタック。

◀打撃技の中で最強ランクの威力を誇る。

◀受け身を取らない相手には確実に決まるトス＆アタック。

有効な連係技

▼背後を取ったらバレートスを当てる。

1 スーパーラッシュ×3

まわりこみで背後を取って、そしてバレートスで浮かせよう。受け身を取らなかった相手に対し、落下中にスーパーラッシュを決めることが可能。基本的にソニックの連続技はバレートスで浮かせて、追い打ちを入れる。

▲相手が受け身を取らなかった場合はスーパーラッシュが決まる。すべて当たればダメージは大。

2 まわりこみ→バレートス→スーパーラッシュ

ハイパーモードになってから、スーパーラッシュを連打する。時間ギリギリまで連打すれば3セットはいけるだろう。ただし連続技ではないので途中でガードされてしまう。投げなどを混ぜつつ使っていこう。

▲ハイパーモードになってから、パンチを連打しまくるコンビネーション。連続技ではないので途中でガードされたり避けられたりしてしまう。途中で投げなどを混ぜてもいい。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ全技コマンド表

技 名	コマンド
パンチ	Ⓟ
パンチキック	ⓅⓀ
ダブルパンチ	ⓅⓅ
トリプルパンチ	ⓅⓅⓅ
パンチラッシュ	ⓅⓅⓅⓅ
スーパーラッシュ	ⓅⓅⓅⓅⓅ
ラッシュスピン	ⓅⓅⓅⓅ⇩Ⓟ
パンチまわりこみ	Ⓟ[接近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ダブルパンチまわりこみ	ⓅⓅ[接近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
はさみパンチ	⇨Ⓟ
バレートス	⬂Ⓟ
トス&アタック	⬂Ⓟ⇧Ⓟ
ぐるぐるパンチ	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ
スピンアタック	⇩Ⓟ
スパイラルスピン	⇩⇩Ⓟ
スパイラルスピンフェイント	⇩⇩ⓅⓅ
スパイラルスピンダブルフェイント	⇩⇩ⓅⓅⓅ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
サイドキック	⬂Ⓚ
ダブルサイドキック	⬂ⓀⓀ
トリプルサイドキック	⬂ⓀⓀⓀ
レッグスロー	⬃Ⓚ
馬キック	⇨⇨Ⓚ
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ふり向き	⇩Ⓟ+Ⓚ
スピンロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
ヘッドスピン	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓚ+Ⓑ
目回しスピン	[敵近]⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけスピン	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけスピンダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇧Ⓟ
ダッシュスピン	[走り]Ⓟ
ドロップキック	[走り]Ⓚ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
ダブルスピン	[ダウン]⬆Ⓟ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
スピンダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
エアスピン	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールスピン	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
エメラルドダイブ	[ハイパー]⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

※表内特殊表記について……
[走り]走って（⇨⇨）から
[壁登り]壁に登ってから
[接近]相手に接近したあと
[背後]相手が自分の背後にいる時
[ハイパー]ハイパーモード中
[壁後]壁を背にした状態
[ダウン]相手がダウンしている時
[小さい]攻撃を受け小さくなってから
[敵近]敵の近くで
[空中]空中で

MILES TAILS PROWER

マイルス・テイルス・パウアー

得意技▶プロペラダッシュ

ソニックの相棒、テイルスは機動力に優れたキャラクターだ。その機動力の代名詞とも言える技が、プロペラダッシュだろう。プロペラダッシュL、R、Fを駆使してトリッキーに攻めるのがテイルスの戦法。ほかに、ぽかぽかパンチは前進しながら攻撃するうえ、攻撃判定も強く、とても使える。これらの技を軸に攻めていこう。

▲ただっこパンチこと、ぽかぽかパンチ。けっこういける。

◀テイルスと言えばプロペラダッシュでしょう。

◀テイルスだけの技ではないが、馬キックの判定は強い。

有効な連係技

▼ただのパンチじゃないぞ。まわりこみつきだ。

1 パンチまわりこみ→ぽかぽかパンチ

パンチまわりこみから、ぽかぽかパンチへとつなぐ。普通のまわりこみからつないでもいい。パンチまわりこみからの方がパンチから始まるのでリスクが少なく、パンチがガードされてもまわりこみになるぞ。

▲そして背後からの、ぽかぽかパンチ。普通のまわりこみからの連係を狙ってみるのも有効。

2 ぽかぽかパンチ連打

ハイパーモードの、ぽかぽかパンチ連打。とくに、画面端でやるとすごい威力だ。自分が壁に追い詰められた状態で、まわりこみ→ハイパーモード→ぽかぽかパンチ連打、とつなぐのが実戦的。

▲ぽかぽかパンチは連続でつながる技なので、ハイパーモード中に威力を発揮する。なんといっても、画面端に相手を追い詰めての猛ラッシュは、相手の体力をかなり奪うことができるはずだ。

マイルス・テイルス・パウアー全技コマンド表

技名	コマンド
パンチ	Ⓟ
パンチキック	ⓅⓀ
ダブルパンチ	ⓅⓅ
ぽかぽかコンボ	ⓅⓅⓅ
パンチまわりこみ	Ⓟ[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ダブルパンチまわりこみ	ⓅⓅ[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
はさみパンチ	⇨Ⓟ
ぐるぐるパンチ	⇘Ⓟ
ぽかぽかパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ
スピンアタック	⇩Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
回転キック	⇘Ⓚ
回転ダブルキック	⇘ⓀⓀ
ぐるぐるキック	⇘ⓀⓀⓀ
馬キック	⇨⇨Ⓚ
プロペラダッシュ	Ⓟ+Ⓚ
プロペラダッシュL	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)
プロペラダッシュR	Ⓟ+Ⓚ(Ⓚ)
プロペラダッシュF	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ+Ⓚ)
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ふり向き	⇩Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
ひこうき落とし	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
ひこうき投げ	[敵近]⇦⇨Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓚ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけスピンダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇧Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
つきとばし	[走り]Ⓟ
馬キック	[走り]Ⓚ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
スピンダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
エアスピン	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールスピン	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

FANG THE SNIPER

ファング・ザ・スナイパー

得意技▶コルク鉄砲

コルク鉄砲を使うファング。事実上、リーチは全キャラ中一番ということになるだろう。３連コルクとラピットスナイプを使いわけつつ、暴れ鉄砲ダッシュで不意に突っ込んだりと、いろいろできるキャラだ。使っていて楽しいばかりでなく、性能的にも上位キャラに入ると思われる。初心者でも比較的使いやすいのでは？

▲最大５連射が可能なラピットスナイプ。使える！

◀暴れ鉄砲。正面にもコルクが出る。

◀リーチが長いので、かなり使える技だぞ！

有効な連係技

▼まずは裏回りからバレートスへつなぐ。

1 まわりこみ→バレートス→打ち上げ暴れ鉄砲

これもまわりこみから始動。バレートス→打ち上げ暴れ鉄砲の部分は、まず回避できないので安定した連係技となっている。ほかに、バレートスからラピットスナイプへとつなぐパターンも回避されにくい。

▲そして、バレートスからの派生技、打ち上げ暴れ鉄砲へつなぐ。回避されにくいことうけあい。

2 足踏み→バレートス→打ち上げ暴れ鉄砲

足踏みから始動する連係技。足踏みのあとに反撃しようとする相手にはバレートスがヒットし、続けて打ち上げ暴れ鉄砲へとつなげる。足踏みのあとにバリアを張る相手には、投げるかバレートスで。

▲足踏み→足踏みと、足踏み→バレートスで２択をかけるという連係技。たとえバレートスがガードされたとしても、相手のバリアゲージをひとつ削れるので問題ないだろう。

ファング・ザ・スナイパー全技コマンド表

技　名	コマンド
コルクシュート	Ⓟ
２連コルク	ⓅⓅ
３連コルク	ⓅⓅⓅ
暴れ鉄砲ダッシュ	ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ
スナイプよーい！	⇨Ⓟ
スナイプ１	⇨ⓅⓅ
スナイプ２	⇨ⓅⓅⓅ
スナイプ３	⇨ⓅⓅⓅⓅ
スナイプ４	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅ
ラピットスナイプ	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ
サブマリンスナイプ	⇨⇨Ⓟ
バレートス	⬂Ⓟ
打ち上げ暴れ鉄砲	⬂ⓅⓅ
スーパーコルク	⇦⇨⇨Ⓟ
暴れ鉄砲	⇦⬁⇩⬂⇨Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
しっぽキック	⬂Ⓚ
しっぽダブルキック	⬂ⓀⓀ
しっぽトリプルキック	⬂ⓀⓀⓀ
スプリングキック	⇨⇨Ⓚ
しっぽアタック	Ⓚ+Ⓑ
しっぽダブルアタック	Ⓚ+ⒷⓀ
しっぽコンボ	Ⓚ+ⒷⓀⓀ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
ちゃぶだい返し	[敵近い]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
しっぽ投げ	[敵近]⇨⇦Ⓚ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓚ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけスナイプ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけよけスナイプ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)×２Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけボディーダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇧Ⓟ
しっぽダウン攻撃	[ダウン]⇩Ⓚ
つきとばし	[走り]Ⓟ
馬キック	[走り]Ⓚ
ふり向きローパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
ボディーダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
エアスナイプ	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールダイブ	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
大暴れ鉄砲	[ハイパー]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ⇨Ⓟ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

※表内特殊表記について……
[走り]走って（⇨⇨）から
[壁登り]壁に登ってから
[接近]相手に接近したあと
[背後]相手が自分の背後にいる時
[ハイパー]ハイパーモード中
[壁後]壁を背にした状態
[ダウン]相手がダウンしている時
[小さい]攻撃を受け小さくなってから
[敵近]敵の近くで
[空中]空中で

BEEN THE DINAMITE

ビーン・ザ・ダイナマイト

得意技▶ばくだん攻撃

爆弾あひるのビーン。攻撃方法はもちろん爆弾という、ちょっと過激なキャラクターなのだ。きつつきアタックは5発すべてつながる連続技なので、使い勝手が良いが、ちょっと威力が低いのが難点だろう。やはり、ばくだん投げ系の技をメインに、派手な戦法をとるのがビーンらしい戦い方。ばくだん3つ投げなど、ガンガン使っていこう。

▲連続技なので便利な技だが、威力が低いのが難点だろう。

◀ばくだん3つ投げ。ロックオンしているのに注目！

◀ばくだんシュート。なかなか使い勝手が良いぞ。

有効な連係技

▼攻撃避けからの連続技。まずは避けで移動する。

▲そして、キックの避け攻撃を連打する。全段ヒットすれば、それなりの威力にはなる。

1 攻撃避け→避け攻撃→避け攻撃

避け始動の連係技。避け攻撃はⓀのほうでないと連打できないので注意せよ。攻撃避けのあとは角度が変化しているので技が見切られにくく、なかなかトリッキーな攻めが期待できる。ガンガン使っていこう！

2 ばくだん投げ連射

相手を近づけない連係技だ。相当、連射が効くので弾幕を張ることができる。ただし、バリアを削ることはできないので、ガードされた場合はダッシュしてからの投げなどを混ぜて攻めていこう。

▲この連係技が効果を発揮するのはタイムオーバー寸前など。ばくだんの超連射による弾幕で相手はなかなか近づけなくなり、そのまま逃げ切ることができるのだ。セコイけど使えるぞ！

ビーン・ザ・ダイナマイト全技コマンド表

技 名	コマンド
くちばしアタック	Ⓟ
ダブルくちばし	ⓅⓅ
トリプルくちばし	ⓅⓅⓅ
くちばしラッシュ	ⓅⓅⓅⓅ
きつつきアタック	ⓅⓅⓅⓅⓅ
きつつきストレート	ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ
くちばしまわりこみ	Ⓟ[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ダブルくちばしまわりこみ	ⓅⓅ[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ぐるぐるストレート	⇨Ⓟ
ぐるぐるストレートばくだん投げ	⇨ⓅⓅ
ばくだん3つ投げ	⇨⇨Ⓟ
ぐるぐるアッパー	⬀Ⓟ
ぐるぐるアッパーばくだん投げ	⬀ⓅⓅ
ばくだん投げ	⇩Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
サイドキック	⬀Ⓚ
ダブルサイドキック	⬀ⓀⓀ
トリプルサイドキック	⬀ⓀⓀⓀ
ばくだんシュート	⇨Ⓚ
馬キック	⇨⇨Ⓚ
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
くちばしショット	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
もーれつアタック	[敵近]⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓚ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけくちばし	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけくちばしダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇧Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
ダッシュくちばし	[走り]Ⓟ
馬キック	[走り]Ⓚ
ふり向きローパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
くちばしダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
空中ばくだん	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールくちばしダイブ	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
ビーンワープ	[ハイパー]⇩⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

BARK THE POLERBEAR

バーク・ザ・ポーラーベアー

得意技▶力技、投げ技

本作で唯一タイプの違うキャラクター、バーク。重量級タイプのキャラと言えばわかりやすいだろうか。動きはトロいが攻撃力は半端じゃないという、相手をトコトン叩きのめしたい人にオススメのキャラクターだ。しかし、このゲームにおいて「動きが遅い」というのは、けっこう辛い。十分に戦略を練る必要がありそうだ。

▲ガード&アタック。全キャラ中バークだけが使える技だ。

◀ヒットすれば相手を小さくすることができるぞ!

◀バリアを張ったまま歩くという変わった技。

有効な連係技

▼ナックルズのナックルグライダーに対して使う。

▲相手は着地後に硬直しているので、そこを投げてしまう。通称カミカゼアタックと呼ばれる連係。

1 バリア歩き→投げ技

バリア歩きで突っ込み、そのまま硬直中の相手を投げるという度胸のいる連係技。多段ヒットしない技に対して使っていこう。ただし、バリアを削る技に対して使うと、あっさりバリアをムダにしてしまうので注意しよう。

2 大車輪パンチ連打

ハイパーモード中に大車輪パンチを連打する。とくに、画面端だと面白いように多段ヒットするので、とても壮快だ。しかも、威力もなかなか高いので、チャンスがあればガンガン狙っていきたい連係技だ。

▲画面端だと、とくに強力な連続技。ハイパーモードになってからの大車輪パンチ連打という連係。簡単に出せるうえ、受け身を取られても大丈夫。相手を画面端に追い詰めたら狙おう。

バーク・ザ・ポーラーベアー全技コマンド表

技名	コマンド
バークパンチ	Ⓟ
ワンツーパンチ	ⓅⓅ
ワンツー投げ	ⓅⓅ[敵近]Ⓟ
ワンツーガン!	ⓅⓅ⇩Ⓟ
はさみパンチ	⇨Ⓟ
2回はさみパンチ	⇨ⓅⓅ
3回はさみパンチ	⇨ⓅⓅⓅ
ローパンチ	➡Ⓟ
ローフック	➡ⓅⓅ
ガード&アタック	⇦Ⓟ
つぶしパンチ	⇩Ⓟ
つぶしてガン!	⇩ⓅⓅ
バークアッパー	⬂Ⓟ
シットパンチ	⬂⬂Ⓟ
バークエルボー	⇦⇨Ⓟ
バークエルボーコンボ	⇦⇨ⓅⓅ
ぶちんこキック	Ⓚ
大車輪パンチ	Ⓟ+Ⓚ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
バリア歩き	[バリア]⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
たたきつけ	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
びたんびたん	[敵近]⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓑ
バークストライク	[敵近]⬂⬂Ⓟ+Ⓑ
あたま投げ	[敵近]⇨⇩Ⓟ+Ⓑ
つかんでガンガン	[敵近]⇩⇩Ⓟ+Ⓑ
ジャイアントスイング	[敵近]⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけぶちんこキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけとびこみ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇧Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
つきとばし	[走り]Ⓟ
ドロップキック	[走り]Ⓚ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ホップキック	⇧Ⓚ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
両手ハンマーダイブ	⬆Ⓟ
ヒップダイブ	⬆Ⓚ
エアハンマー	⬆[空中]Ⓟ
げんこつおとし	⬆[降下中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
ウォール両手ハンマー	[壁登り]Ⓟ
ウォールヒップ	[壁登り]Ⓚ
大車輪ダッシュ	[ハイパー]Ⓟ+Ⓚ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

※表内特殊表記について……
[走り]走って(⇨⇨)から
[壁登り]壁に登ってから
[接近]相手に接近したあと
[背後]相手が自分の背後にいる時
[ハイパー]ハイパーモード中
[壁後]壁を背にした状態
[ダウン]相手がダウンしている時
[小さい]攻撃を受け小さくなってから
[敵近]敵の近くで
[空中]空中で

ESPIO THE CHAMELEON

エスピオ・ザ・カメレオン

得意技▶ベロ攻撃

ひそかに「最強キャラ」の呼び名も高いエスピオ。長ベロ攻撃という、恐ろしくリーチの長い攻撃や、使い勝手の良いエスピオスピンやエスピオチョップなど、強力な攻撃を数多く持っている。唯一コンビネーション技が、最大3発のものしかないのが弱点だろうか？　しかし、このゲームでは単発の打撃技のほうが重要なので、やはりエスピオは強いのだ。

▲これがエスピオ最大の武器、長ベロ攻撃だ！　長い！

◀エスピオチョップは出が早くて連射が効くぞ。

◀エスピオスピンは、とても使い勝手の良い技だ。

有効な連係技

▼エスピオチョップをガードさせての2択攻撃だ。

1 エスピオチョップ→投げ技

エスピオチョップをガードさせて、ワンテンポおくのがポイント。ハイパーモードになってからやると、さらに見切られにくくなるので有効だ。たまにエスピオスピンを混ぜて、バリアを削る努力をしよう。

▲大抵の相手はエスピオチョップのあと固まっているので、そこを投げてしまうというわけ。

2 長ベロ攻撃連打

この連係であれば、ベストのタイミングで連打すると、最大4発当てることができる。4発当てると威力もなかなかのものなので、充分狙う価値がある連係技だろう。ポイントは相手との距離だ。

▲ベストの距離、ベストのタイミングで連打すれば、ひょっとすると5発当たるかもしれない。一応、4ヒットまでは確認したのだが。とはいえ、4発で十分威力が高いので、実用面では問題ない。

エスピオ・ザ・カメレオン全技コマンド表

技名	コマンド
スラップアタック	Ⓟ
スラップキック	ⓅⓀ
ダブルスラップ	ⓅⓅ
ダブルスラップアッパー	ⓅⓅⓅ
ベロパンチ	⇨Ⓟ
頭つき	⇨⇨Ⓟ
エスピオチョップ	⇗Ⓟ
つっこみチョップ	⇗⇗Ⓟ
エスピオスピン	⇩Ⓟ
長ベロ攻撃	⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
サイドキック	⇗Ⓚ
ダブルサイドキック	⇗ⓀⓀ
トリプルサイドキック	⇗ⓀⓀⓀ
馬キック	⇨⇨Ⓚ
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
ちゃぶだい返し	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
ベロ投げ	[敵近]⇨⇦Ⓟ+Ⓑ
ベロ投げコンボ	[敵近]⇨⇦Ⓟ+Ⓑ⇦⇨Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓚ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけベロパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけボディーダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇧Ⓟ
ベロダウン攻撃	[ダウン]⇗Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
ダッシュベロ	[走り]Ⓟ
ドロップキック	[走り]Ⓚ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
ボディーダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
エアエスピオスピン	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールダイブ	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
エスピオワープ	[ハイパー]⇩⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

エミー・ローズ

得意技▶ピコピコハンマー

ハンマーが武器のエミーは、なかなかのリーチと高い攻撃力を持っているキャラクターだ。とくに、スピンハンマーはソニックのスピンアタックと同じ攻撃力を誇る、非常に頼りになる技だ。ただし、投げ技が弱いキャラなので、あまり接近戦に持ち込まずにハンマーが有効な距離で戦っていくのが一番いいだろう。

▲ヒットした相手は小さくなってしまうのだ！

◀威力抜群だがヒットしにくいスピンハンマー。

◀その名のとおりハンマーを投げる技。

有効な連係技

▼まずまわりこみからハンマーアッパーを当てる。

1 まわりこみ→ハンマーアッパー→頭上注意

この連係でのポイント、ハンマーアッパーからの頭上注意は、まず回避されることはないので、かなり使い勝手の良い連係技だ。ハンマーアッパーから発生するコンボハンマースピンは、まずヒットしないので諦めよう。

▲頭上注意は当たりやすいので連係技に組み込んでいこう。ただし、ダメージはかなり少ない。

2 ハンマー投げ連射

ハイパーモードでハンマー投げを連射すると弾幕を張ることができる。さすがに連続ヒットにはならないので、ハンマーを2～3発投げたら、ダッシュして投げを狙ったりするなどバリエーションを増やそう。

▲この連係技が効果を発揮するのは、やはりタイムオーバー寸前に、逃げ切り態勢に入った時だろう。この弾幕の前では、相手もなかなか近寄れないので、けっこう安心して逃げ切れるぞ。

エミー・ローズ全技コマンド表

技名	コマンド
ハンマーアタック	Ⓟ
ダブルハンマー	ⓅⓅ
トリプルハンマー	ⓅⓅⓅ
コンボハンマーダイブ	ⓅⓅⓅ⇧Ⓟ
スピンハンマー	⇨Ⓟ
ヘッドスライディング	⇨⇨Ⓟ
ハンマーアッパー	⬂Ⓟ
コンボハンマースピン	⬂Ⓟ⇨Ⓟ
マジカルハンマー	⇩Ⓟ
ハンマー投げ	⇩⬂⇨Ⓟ
頭上注意	⇧⇩Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
回転キック	⬂Ⓚ
回転ダブルキック	⬂ⓀⓀ
ぐるぐるキック	⬂ⓀⓀⓀ
ヒップアタック	⇨⇨Ⓚ
馬キック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
馬飛び	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
あっちむいてホイ	[敵近]⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓟ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけハンマー	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけハンマーダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇧Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
ヘッドスライディング	[走り]Ⓟ
ヒップアタック	[走り]Ⓚ
ふり向きハンマー	[背後]Ⓟ
ヒップアタック	[背後]Ⓚ
ホップハンマー	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
ハンマーダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
エアパンチ	⬆[空中]Ⓟ
エアハンマー	⬆[着地直前]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールハンマー	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
16 t	[ハイパー]⇧⇩Ⓟ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

※表内特殊表記について……
[走り]走って（⇨⇨）から
[壁登り]壁に登ってから
[接近]相手に接近したあと
[背後]相手が自分の背後にいる時
[ハイパー]ハイパーモード中
[壁後]壁を背にした状態
[ダウン]相手がダウンしている時
[小さい]攻撃を受け小さくなってから
[敵近]敵の近くで
[空中]空中で

KNACKLES THE ECHIDNA

ナックルズ・ザ・エキドゥナ

得意技▶かっくう攻撃

ソニックのライバル、ナックルズ。ソニックと同タイプの技を持っているうえ、テイルスのプロペラダッシュのような技や、強力な投げ技など性能の良い技を多数持っている。エスピオ、ソニックに匹敵する強さを持っているキャラだ。
　オールラウンドに戦えるキャラなので、初心者はもちろん、上級者にも十分楽しめるキャラクターだと言えるだろう。

▲ライジングアッパー。カッコイイけどあまり使えない技。

◀スピンアタックはソニックより若干ダメージが低い。

◀ナックルグライダーはなかなか使い勝手が良い。

▼足踏みからの2択攻撃。相手にとっては辛いはず。

▲2択に使う技の種類を増やすと、視覚的にも楽しめるので、いろいろとやってみてほしい。

有効な連係技

1 足踏み→ジャブゲットビハインド

足踏みのあとは相手よりも少しだけ、こちら側が早く動けるので、アッパーカットやもう1度の足踏みなどでガンガン2択をかけていこう。さらに投げ技を組み込むなどしてバリエーションを増やすと強力だ。

2 まわりこみ→アッパーカット→ライジングアッパー

見た目がスバラしくカッコイイ連係技である。ライジングアッパーをちょっと遅く出すのがポイントだ。受け身を取られると見事に当たらないので、見せ技的な要素のコンビネーションだ。

▲超見せ技系の連係技。ただでさえ当たりにくいライジングアッパーを組み込んでいるのがポイント。しかし、ライジングアッパーのあとに受け身を取られると、そのあとは回避されてしまう。

ナックルズ・ザ・エキドゥナ全技コマンド表

技名	コマンド
ジャブ	Ⓟ
パンチキック	ⓅⓀ
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ
ワンツーアッパーカット	ⓅⓅⓅ
ジャブゲットビハインド	Ⓟ[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ワンツーゲットビハインド	ⓅⓅ[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
はさみパンチ	⇨Ⓟ
頭つき	⇨⇨Ⓟ
アッパーカット	⬂Ⓟ
ライジングアッパー	⬂⬂Ⓟ
スピンアタック	⇩Ⓟ
ぐるぐるパンチ	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
サイドキック	⬂Ⓚ
ダブルサイドキック	⬂ⓀⓀ
トリプルサイドキック	⬂ⓀⓀⓀ
馬キック	⇨⇨Ⓚ
ナックルグライダー	Ⓟ+Ⓚ
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
シャドーパンチ	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
シャドーパンチセカンド	[敵近]Ⓟ+ⒷⓅ
ナックルスペシャル	[敵近]Ⓟ+ⒷⓅⓅ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓚ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけボディーダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇧Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
つきとばし	[走り]Ⓟ
ドロップキック	[走り]Ⓚ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
ボディーダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
エアスピン	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールスピン	[壁登り]Ⓟ
ウェールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
ハイパーアッパー	[ハイパー]⇨⇩⬂Ⓟ
ハイパーダブルアッパ	[ハイパー]⇨⇩⬂ⓅⓅ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

AM3研の送り出す3D格闘次世代ゲーム！

ARCADE	FTG	前回紹介 初登場
前評判 読者 ——	業者 ——	
●発売元 セガ	●登場時期 6月下旬	

荒れ果てた未来の東京を舞台に、問答無用のなんでもありバトルが今、繰り広げられようとしている。『マンクスＴＴ』、『バーチャロン』で波に乗るＡＭ３研の新作は、バリバリの本格派対戦格闘ゲームだ!!

セガの3Dポリゴン対戦格闘に新たなシリーズが登場！

個性的なキャラクターばかりが登場する、新感覚のポリゴン３Ｄ対戦格闘ゲーム『ＬＡＳＴＢＲＯＮＸ／東京番外地』がいよいよアーケードにお目見えだ。

おなじみのＭＯＤＥＬ２基板を使用し、１／60秒単位の高速処理を実現。モーションキャプチャーされたキャラクターの動きを、なめらかに処理しているのだ。

操作はレバーとボタン３つによる、いわゆる『バーチャファイター』タイプのもの。アタックキャンセルや潜り込みといった新システムの導入で、これまでにない駆け引きの数々が楽しめるようになった本作。さっそく、その魅力について紹介していこう。

◀キャラクター全員が武器を装備。こう聞くと別に珍しくもないが、全員が違う武器を装備するという点が新しい。

▲派手な演出効果と舞台の現実感。この2つがより「ハマる」度合いを高める。

STORY

昭和の終わりに勃発した第１次東京抗争は、グループ「ソウルクルー」の台頭によってその幕を閉じた。だが、平成Ｘ年に、ソウルクルーのボスが殺害され、グループは解散。時代は第２次東京抗争に突入してしまう。

そして今、謎のグループ「レッドラム」の陰謀により、各グループのリーダー同士による死闘が始まった。

モーションキャプチャーで武器の動きを細やかに再現

このゲームでは、登場キャラクターが全員武器を持っている。武器の数は、キャラクター数と同じ８種類。それぞれの武器がモーションキャプチャーされたデータをもとに、リアルな動きを見せてくれる。リーチは長いが機敏さにかける棍や万能さを持つ三節棍など、武器の性能はさまざま。武器ごとの有効範囲の違いが、このゲーム独特の間合いの駆け引きを生み出しているのだ。

▶武器による攻撃は、パンチやキックでの攻撃よりもリーチがある。

アタックキャンセル

このアタックキャンセルとは、攻撃モーションをガードボタンでキャンセルし、体勢を基本姿勢に戻すことだ。このゲームでは、ほとんどの攻撃を攻撃判定が出る前に限ってだがキャンセルできる。これにより、相手の心理を読み、相手の行動に俊敏に対応する必要が増した。今までの対戦格闘ゲームとはひと味違う、新しい形の心理戦が楽しめるのだ。

◀攻撃ボタンを押して、攻撃判定が出るまでならキャンセル可能。攻撃判定がでてからでは、キャンセルは不可能だ。

◀攻撃判定が出る前なら、いつでも攻撃をキャンセルできる。たとえ連続攻撃でも、技の合間でのキャンセルが可能だ。

◀ガードボタンを押さなければ、そのまま攻撃を繰り出す。これは、いままでの対戦格闘ゲームと同様。

ここで、ゲームルールの補足を。本作では、コマンド投げでしゃがんでいる相手を投げられる。通常の投げ技では不可。投げ技を失敗すると、空振りモーションが発生。

また、空中コンボのヒット数が表示されるようになっている。多段ヒットを狙ったコンボの開発がはやるかも？

滑り込み

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを押すと、キャラクターが体勢を低くしながら相手に向かって潜り込む。このとき、潜り込んだキャラクターは上段攻撃・中段攻撃を食らうことはなく、投げ技さえも回避する。潜り込みからの攻撃により、戦い方のバリエーションは倍増する。プレイする上でいちはやく修得すべきテクニックだ。

▲相手の上段攻撃を予測して、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ。すると、体勢を低くして……。

▲上段・中段攻撃を交わしつつ相手に近づく前転を行う。

▲タイミングさえあえば、相手の硬化時間中に、こちらが先に攻撃を行える。

薄汚い陰謀を打ち砕くのは誰だ！

工藤優作

Profile

キャラクター名：YUSAKU
本名：工藤優作（くどう　ゆうさく）
使用武器：三節棍
年齢：19歳
身長：171cm
体重：66kg
所属グループ：NEO SOUL（ライダーチーム）

熱血漢の三節棍使い

かつて東京を統一した伝説のライダーチーム「SOUL CREW（ソウルクルー）」のNo.3。ソウルクルーの分裂後、前チームのスピリッツを受け継ぐため「NEO SOUL」を結成。自分の力に疑問を抱えつつも、リーダーの座についた。絵に描いたような熱血漢で、責任感が人一倍強い。優作は、本作の主人公的存在。手にする武器「三節棍」は、近距離から遠距離までの広範囲をカバーする。ショルダータックルなどの肉弾攻撃も得意。

技名	コマンド
アクセルターン	⇦⇨Ⓟ
ショルダータックル	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
スネークスルー	⇘⇘Ⓟ
ハイウェイバスター	⇩⇘⇨Ⓟ
コンボ・バックスピン	ⓅⓅⓅⓀ
レッドトルネード	⇨ⓅⓅ
高速ブレーンバスター ※	Ⓟ+Ⓖ
ショルダータックル・フルチェーン ※	⇨⇘⇨Ⓟ+Ⓟ

アクセルターン

▲体をターンさせながら、三節棍の一方を振り回す。相手の横腹へ一撃を見舞う。

ショルダータックル

▲優作は、このような肉弾攻撃を好んで使う。その破壊力は、相手を吹き飛ばすほど。

ショルダースロー

▲ヌンチャクを相手の腕に引っかけ、背負い投げに持ち込む。ヌンチャクの動きがリアル。

ミッドナイトバスター

▲ヌンチャクを下から振り上げる。ヌンチャクがきれいな軌跡を残す技だ。

技名	コマンド
ブラックトルネード	⇨⇨Ⓟ
ミッドナイトバスター	⇩⇘⇨Ⓟ
手刀	⇩⇩Ⓟ
ワイルドアッパー	⇘Ⓟ
フォースウィング・コンボ	ⓅⓅⓅⓅ
ダブルハリケーン・ショット	⇘⇘ⓅⓅ
ショルダースロー ※	Ⓟ+Ⓖ
スカルヘッド・クラッシュ ※	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

クールなヌンチャク使い

ソウルクルーのNo.2だったが、リーダー死亡後の覇権争いに嫌気がさし、チームを離脱。気の合う仲間たちと少数精鋭の新チーム「新宿MAD」を結成する。脱会の理由には、持ち前の風来坊的な魂と、優作に対する親心とがあるのだが、当の優作にはそんな丈のスタイルが重くのしかかっている。

右手に構えた「ヌンチャク」が主武器。左腕から繰り出すアッパーや手刀との組み合わせで、接近戦では他のキャラクターを圧倒する。

※投げ技。相手の近くでコマンドを入力。

Profile

キャラクター名：JOE
本名：稲垣　丈（いながき　じょう）
使用武器：ヌンチャク
年齢：23歳
身長：179cm
体重：76kg
所属グループ：新宿MAD（ライダーチーム）

稲垣丈

わがままなダブルスティック娘

幼少の頃から、祖父が主催する総合武術草波道場で修行を重ね、若くして師範代に。父親がアメリカ人弁護士で、母親もアメリカ在住。幼い頃から優しい祖父とともに過ごしたため、わがままなコギャルに育ってしまう。師範代という厳格な立場のフラストレーションは、バンドで発散している。

「ダブルスティック」を巧みに操り、流れるように相手を攻撃する。軽快なフットワークと華麗な連続攻撃が身上のキャラクターだ。

Profile

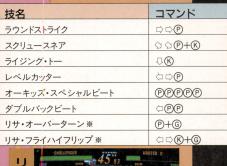
草波リサ

キャラクター名：LISA
本名：草波リサ（くさなみ　りさ）
使用武器：ダブルスティック
年齢：17歳
身長：159cm
体重：45kg
所属グループ：オーキッズ[orchid]（バンド）

オーキッズ・スペシャルビート

▲２本のスティックで相手を５連打！　連打系の攻撃は、リサが得意とするところ。

技名	コマンド
ラウンドストライク	⇨⇨Ⓟ
スクリュースネア	⇖⇖Ⓟ+Ⓚ
ライジング・トー	⇩Ⓚ
レベルカッター	⇦⇨Ⓟ
オーキッズ・スペシャルビート	ⓅⓅⓅⓅⓅ
ダブルバックビート	⇦ⓅⓅ
リサ・オーバーターン※	Ⓟ+Ⓖ
リサ・フライハイフリップ※	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ

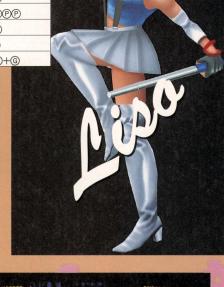
リサ・オーバーターン

▲相手の足と首にスティックをかけて、くるりと半回転。相手は見事にひっくり返る。

Tommy

草波流纏い腰

▲相手の脇に棍をかけ、自分の腰にのせて払い倒す。見た目にも美しい投げ技。

技名	コマンド
破風棍	⇨⇨Ⓟ
砕撃	⇨Ⓟ+Ⓚ
支棍転蹴	⇙Ⓚ
草波三連棍	ⓅⓅⓅ
旋風十字棍	⇦⇨ⓅⓅ
連山崩棍	⇖ⓅⓅ
草波流纏い腰※	Ⓟ+Ⓖ
草波流雷押打※	⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

砕撃

▲ＴＯＭＭＹの得意技。相手の顔面を突く。このほかにも、さまざまな突き技を持つ。

富家大

Profile

キャラクター名：TOMMY
本名：富家　大（とみいえ　ひろし）
使用武器：バトルスティック
年齢：18歳
身長：165.5cm
体重：54kg
所属グループ：HELTERSKELTER
（ボーダーチーム）

ボーダー魂あふれるバトルスティック使い

スリーシーズンはスケートボード、冬はスノーボード。ヒップホップとスラッシュメタルを愛する、典型的なＬＡノリのボーダー・スタイル。人に頭を下げることが大嫌い。街中でのスケボーの自由を守るため、来る敵は拒まずの姿勢を続けている。幼い頃から草波道場で武術を学ぶ。リサに片思い中。

遠距離からの「バトルスティック（棍）」での攻撃が得意。トリッキーな技の数々とリズミカルな棍での攻撃で、対戦相手を翻弄していく。

港野洋子

Profile

キャラクター名：YOKO
本名：港野洋子（こうの　ようこ）
使用武器：トンファー
年齢：20歳
身長：163.5cm
体重：49kg
所属グループ：G.TROOPS
（サバイバルゲームチーム）

兄思いの心優しいトンファー使い

もともとサバイバルゲーム仲間が集まったチームだったが、マーシャルアーツやコマンドサンボなどを修得するにつれ、軍隊格闘技サークルへ変貌。メンバーの数も多いため、一大勢力とみなされて今回の事件に巻き込まれる。
レッドドラムの襲撃で重傷を負った兄に代わり、戦いに参加することに。
両手に構えた「トンファー」と、軽快なフットワークから繰り出されるキック攻撃が武器。相手に気を抜く暇を与えない戦いを身上とする。

技名	コマンド
ダブルハンマー	Ⓟ+Ⓚ
ミドルストレート	⇨⇨Ⓟ
ステップキック・インサイド	Ⓚ+Ⓖ
コンボ・ハイスピンキック	ⓅⓅⓅⓀ
コンボ・ダブルハイ	ⓅⓅⓀⓀ
ヴァーチカル・ワン・ツー	⇦⇨ⓅⓅ
稲妻落とし※	Ⓟ+Ⓖ
首刈り引き倒し※	⇦Ⓟ+Ⓖ

▲踏み込んで中段を攻撃。食らった相手は、派手に吹っ飛んでいく。

▲両手に持ったトンファーを、勢いよく振り下ろす。ＹＯＫＯの得意技のひとつだ。

ふんずけ

▲打撃技に見えるが、投げ技。木刀でめった打ちにしてから踏みつける。残虐非道。

▲入力が手軽な中段攻撃。モーションにあわせて、スーツの裾が細かく動く点に注目。

Kurosawa

技名	コマンド
ぶったたき	⇨⇨Ⓟ
腹突き刺し	⇦⇨Ⓟ
KUROSAWAアッパー	⇩⬂⇨Ⓟ
根性入れ	⇨Ⓟ
喝入れコンボ	ⓅⓅⓅ
焼き入れコンボ	⇦ⓅⓅⓅ
ぶちのめし※	Ⓟ+Ⓖ
ふんづけ※	⇩⇩Ⓚ+Ⓖ

血肉に飢えた狂気の野獣

なにを考えているのかわからない人物。過去についても謎が多く、彼の実体を知るものはいない。不気味な雰囲気が常に漂い、人々は彼を避けて通るようになっている。噂では、どんな悪事でもなんの反省心もなく行える、ひどい男だということだが……。優作たちを毛嫌いしていて、ソウルクルーの解体で弱体化した彼らを一気につぶそうと画策している。力任せに「木刀」を振り回す。後先を考えない渾身の力を込めた振りが、とにかく恐ろしい。

黒澤透

Profile

キャラクター名：KUROSAWA
本名：黒澤　透（くろさわ　とおる）
使用武器：木刀
年齢：25歳
身長：177.5cm
体重：71kg
所属グループ：六本木野獣会（遊び人グループ）

※投げ技。相手の近くでコマンドを入力。

危険な香りを漂わすデンジャラスクイーン

「世界の男たちは、グラマラスな女のしもべであることが美しい」とは、彼女たちのアマゾネスグループ「怒愚魔」の思想。凶悪なメンバーがそろっており、ソウルクルーでさえ手を出さなかったといういわく付きのグループだ。

リーダーの椰は、日本有数の財閥総帥のひとり娘。生まれついての真性女王様だ。噂では、洋子に異常な興味を持ち、同系統の黒澤を嫌っているという。両手の「サイ」と、蹴り攻撃で相手を追いつめる。連続蹴りは驚異だ。

Profile

キャラクター名：NAGI
本名：豊饒　椰（ほうじょう　なぎ）
使用武器：サイ
年齢：23歳
身長：167.5cm
体重：52kg
所属グループ：怒愚魔[dogma]（レディース）

▲相手の首に足を巻き付けて、反対側の足で顔面を蹴り飛ばす。ちょっと幸せな投げ技？

技名	コマンド
ミドルスラスト	⇦⇨Ⓟ
デンジャラススナップ	⇨⇨Ⓟ
ディージィーヒール	⇨⇨Ⓚ
バックサマー	⇙Ⓚ
コンボ・ハイキック・サディスティック	ⓅⓅⓅⓀⓀ
ジャンプハイ＆ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ
クィーンズ・レッグハック ※	Ⓟ+Ⓖ
ヘッドシザース ※	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ

▲振り向きつつ中段をサイで攻撃。サイの使用法が、史実に沿っていてリアルだ。

▲大きく振りかぶって、ハンマーをたたき落とす。単純だが、その攻撃力は脅威！

技名	コマンド
たたき上げ	⇩➡Ⓟ
メガトンハンマー	⇨⇘⇩Ⓟ
ハンマーグライド	⇙⇩⇘Ⓟ
財目大回転	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ
杭打ち三段	ⓅⓅⓅ
床打ち天井打ち	Ⓟ+Ⓚ　Ⓟ+Ⓚ
ネックハンキング・スロー ※	Ⓟ+Ⓖ
ワーカーボム ※	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ

Zaimoku

▲のど輪落としのような投げ技。軽々とこなす財目の、パワーのほどがうかがえる。

財目三郎

Profile

キャラクター名：ZAIMOKU
本名：財目　三郎（ざいもく　さぶろう）
使用武器：ハンマー
年齢：26歳
身長：183cm
体重：102kg
所属グループ：葛飾ダンプスターズ
（町内自衛団）

ハンマーを軽々と振り回す怪力の持ち主

財目建設の三男。もともとソウルクルーのメンバーであったが、覇権争いの際に離脱。実家の建設会社で働いている。面倒見がよく人情に厚い。自分がソウルクルーの元メンバーというだけで、現場で働く若い衆が争いに巻き込まれるのを悩み、自衛団を結成。今回の戦いには、安息を勝ち取るために参加することを決意した。重い「ハンマー」を振り回す力は特筆もの。そのパワーを活かした投げ技は、相手に大ダメージを与えることだろう。

それぞれの想いを胸に秘め、格闘家たちは過酷な舞台へと上がる……

ARCADE | FTG | 前回紹介 初登場 | ●発売元 テクモ ●登場時期 未定

『デッド オア アライブ』を支える2つのポイント!!

テクモが放つ3D対戦格闘ゲーム『デッド オア アライブ』。このゲームのキーワードとなるのが、MODEL2基板と、新要素の「つかみ」。この2つのポイントを知ることで、よりゲームの世界を楽しめるだろう。

POINT 1 MODEL2サードパーティー初作品、遂に登場!!

◀テクスチャー処理されたキャラクターの動きに注目。

セガが93年に開発、数多くの名作を生んできたシステムボードMODEL 2。テクモが発表する『デッド オア アライブ』は、心臓部にそのMODEL 2を使用したセガ以外のメーカー初のゲームとなる。『VF2』を生み出したMODEL 2、同じ3D対戦格闘ということもあり、ユーザーの注目度が高い。また、いくつかのメーカーがMODEL 2でのアーケードゲーム開発に着手しているが、その中でリリースされる本作は、今後のアーケードゲームの動向を示す作品となるだろう。

これがMODEL2基板だ

MODEL2とは……

毎秒30万ポリゴンが表現可能な3Dグラフィックエンジン、32ビットRISCチップが核となっているCGボード。MODEL1にはなかったテクスチャーマッピング機能が採用されている。

▲'94年3月に発表されたMODEL2ゲーム第一弾『デイトナUSA』。

▲MODEL 2といえばやっぱりこのゲーム『バーチャファイター2』。

POINT 2 新要素「つかみ」に注目!!

ゲームシステム面での新要素「つかみ」。これは打撃、投げと同じ位置にある攻撃アクションで、相手の打撃技をつかみとることができるもの。従来の格闘ゲームになかった新たな概念であり、闘いの駆け引きを面白くしている。

▲ガードはボタンではなく、レバーを後ろ、または斜め後ろ下に入れて行う。

▲リング際にはデンジャーゾーンと呼ばれる、爆薬が仕掛けられた場所がある。

ジャンケン的3要素

打撃、投げ、つかみの3つの攻撃はジャンケンと同じ関係にある。相手が次にどんな攻撃を出してくるか、読みが重要になってくる。

闘いの舞台を彩るキャラクターたち

格闘ゲームにおいて、システムとキャラクターは同じくらい重要な要素だろう。『デッド オア アライブ』でも、格闘スタイルの違った８人の個性的なキャラクターが登場する。今回はその中から５人をピックアップして紹介しよう。

STORY

古来より幾度となく繰り返されてきた格闘大会。さらなる刺激と興奮を求め、そのスタイルは進化を遂げ、やがて新たな異種格闘技大会が生まれた。大会では刺激的な演出のもと、数々の熾烈な闘いが繰り広げられてきた。そして、今年もまた闘いが始まろうとしている。格闘家たちはそれぞれの想いを心に秘め、過酷な舞台へと上がっていく……。人々はこの闘いを『デッド オア アライブ』と呼んだ――。

▲闘う前の演出。各キャラクターにそれぞれの登場シーンが用意されている。

◀ティナの勝ちポーズ。女の子はやはり華やかだ。

◀勝ちポーズは各キャラごとに数パターン存在する。

華麗な技を駆使する「くノ一」憎き仇を倒すため闘い続ける

KASUMI

国籍：日本　年齢：17歳　血液型：A型　身長：164cm　体重：48kg　スリーサイズ：B88．W52．H89．格闘スタイル：霧幻天神流忍術

兄の仇を討つため、里を飛び出した抜け忍。憎き仇を追って、大会に出場する。

霧幻天神流忍術を使いこなすかすみは、くノ一らしく、身の軽さを感じさせる技が多い。そのほとんどが、一瞬で相手に肘撃ちを喰らわし駆け抜けていくなどの打撃技だ。さらに、素早く相手の背後に回るなど、俊敏な技も用意されている。素早い動きで相手を翻弄し、打撃を繰り出すという、かなり強力な格闘スタイルと考えられる。また登場シーンでは、かすみは宙を舞う木の葉の中から現われ闘いに挑む。これもくノ一らしさを出すための演出なのだろう。

◀▶打撃が主体のかすみ。蹴り技も豊富に備わっている。

◀ここから相手の背後にまわり、攻撃を開始する。

TINA

多彩な投げ技を駆使して優勝を目指す 力強くしなやかな動きに注目しよう

国籍：アメリカ　年齢：22歳　血液型：O型　身長：169cm　体重：59kg　スリーサイズ：B89．W56．H89．格闘スタイル：プロレス

対戦格闘ゲームには珍しい、女子プロレスラーをモチーフにしたキャラクター・ティナ。女子プロレスラーらしい強力な投げ技に加え、スピード感のある蹴り技を使うことができる。振りかぶってから打ち下すパンチや、ケンカキックといった、プロレスならではの技にも注目したい。しかし、基本的に打撃技はスキが大きく、使いどころが難しい。スピードを活かして近づき、スープレックスなどの投げ技を仕掛けたいところだ。軽快なステップを踏みながらの登場シーンは、モーションキャプチャーの威力が発揮されている。女子プロファンなら、絶対オススメのキャラクターだ。

▲きっちりと腕をかため、頭から地面にたたき落す。

◀◀投げ技が主体ながら、打撃技も豊富だ。

JANN LEE

己の力だけを信じ、ライバルを求め闘う…

国籍：中国　年齢：20歳　血液型：ＡＢ型　身長：176㎝　体重：75㎏　スリーサイズ：Ｂ99．Ｗ80。Ｈ92．格闘スタイル：ジークンドー

力のみを信じる格闘家。己の乾いた心を満たす闘いそのものと、強いライバルを求め出場する。

あのブルース・リーが考案した格闘技ジークンドー。ジャン・リーは、そのジークンドーの使い手だ。そのため、ドラゴンバックナックルなど、打撃技が豊富に用意されている。技のモーション、そして勝ちポーズなど、その芝居がかった動きは必見。もちろんボイスも雰囲気バツグン。

▶ジャン・リーを象徴している技ドラゴンバックナックル。相手をはるか彼方まで叩き飛ばす。

▲◀ドラゴンキックなど打撃が主だが、当然投げ技も使う。

国籍：中国　年齢：19歳　血液型：Ｂ型　身長：167㎝　体重：50㎏　スリーサイズ：Ｂ87．Ｗ55．Ｈ84．格闘スタイル：太極拳

太極拳の天才少女。昔、自分を救った恩人に会いたい一心で、大会に出場する。

このレイ・ファンは、バイマンと同じく、基本的にはつかみ技がメインのキャラクターだ。技を出していない状態でも、相手の技を受け流せるように常に身体を動かしている。つかみ技を出している場合も、他のキャラクターが直線の動きで相手の技をつかむのに対し、レイ・ファンは円の動きで相手の技をつかむ。そして、つかみ技メインのキャラクターらしく、相手をつかんでからコマンドを追加入力することによって、より大きなダメージを相手に与えることができるのだ。つかみ技がメインのため非力に見えるかもしれないが、そんなことはなく、打撃技も強力。

▲▶相手の力を利用し、攻撃する。崩しからの打撃もあり。

LEI FANG

内なる気の力を利用し闘う天才太極拳少女！

『デッド オア アライブ』開発者インタビュー

▶対戦相手との技の読みあいが深くなるつかみ技を導入。

テクモ商品開発部
板垣伴信氏

MODEL2はバランスが素晴らしい!!

――サードパーティーとして初めてMODEL2を使ったゲームを発表するテクモ。第一弾に格闘ゲームというジャンルを選んだ背景、そしてMODEL2が開発面にもたらした変化は何だったのか。『デッド オア アライブ』の開発を担当する板垣氏に聞いてみた。

「本当は、別に対戦格闘ゲームでなくても良かったんです。というのは小手先の技ではなく、読みあいを楽しむゲームを作りたかったから。この『デッド オア アライブ』で言えば、投げ、つかみ、打撃の３要素はそのためのもの。どんなにコマンド入力がうまくなっても、相手の攻撃を読み切らなければ勝てないゲームにしたかった。

MODEL 2について言えば、恩恵は大きいです。我我は〝ボトルネック〟と呼んでるんですけど、普通のマシンだと必ず処理の流れを止めてしまうウイークポイントがあるものなんです。それがMODEL 2にはない。開発者の考えを、ゲームにストレートに反映できるんです。そのぶん、ごまかしや言い訳はききませんけど……。グラフィック能力の高さはもちろん、それ以上に基板全体のバランスが非常に優れているということを実感しました。作った方にお会いしたいですよ。

VIP暗殺のプロ 目的は主催者の暗殺!

BAYMAN

国籍：ロシア　年齢：31歳　血液型：B型　身長：182cm　体重：105kg　スリーサイズ：B120．W92．H95．格闘スタイル：コマンドサンボ

元軍人でVIP暗殺のプロフェッショナル。大会の主催者を暗殺するために出場する。

つかみ主体のキャラクターは、このバイマンのほかにレイファンがいるが、重量級と呼べるのはこのバイマンだけだ。そのためレイファンと違い、打撃技はスキの大きなものが多い。その分、投げ技、そしてつかみ技は強力だ。とくにつかみ技では、サブミッションから別のサブミッションに移行することもできる。

▲▶間接技だけでなく、相手を浮かし、攻撃することも可能。

◀相手の首をしめ、自由を奪う。コマンドサンボらしい技といえるだろう。

全8キャラクター、残る3人は…!?

▲▶残ったキャラは、それぞれどんな技を使うのだろうか?

今回紹介できたのは5人。しかし、キャラクター選択画面を見ると、全部で8人分のスペースが用意されている。ということは、あと3人のキャラクターが選択できるということになる。

その残り3人のキャラクターの中に忍者がいることが判明した。すでに公表されているかすみはくノ一だが、この忍者は男性。上の写真を見て気が付いた人がいるかもしれないが、この忍者はあの『忍者龍剣伝』に登場していたリュウ・ハヤブサ。テクモ最大の人気キャラクターが、ドット絵からポリゴンになって登場。開発者の意気込みが感じられる人選だ。

◀リュウ・ハヤブサの首斬り投げをポリゴンで再現!!

とにかく、セガ以外のメーカーのMODEL 2ゲーム第一弾ということ、つかみという新要素など、注目すべき点の多いこのゲーム。ゲームセンターへの登場までもう少しだ。リュウ・ハヤブサの詳報、そして現時点では明らかになっていない2人のキャラも、次号以降随時紹介できるだろう。期待して待っていてほしい。

ジャン・リーの担当者はブルース・リーマニアだったんですよ!!

――『デッド オア アライブ』ではモーションキャプチャー技術を使って、キャラクターの動きを表現している。モーションキャプチャーとは、人間の体にセンサーを付け、その動きをトレース、データ化する技術。最近の3D格闘ゲームでは常識になりつつある。

▲胸はキャラの動きによって、揺れ方が変化する。こだわりが感じられる。

「いかに痛そうに、いかに派手に見せるかということを考えて、あえて本物の格闘家ではなく、JAC（ジャパン・アクション・クラブ）の方にモデルをお願いしています。もちろん、格闘技の経験はみなさんあるんですけどね。かなり気合いが入っていて、投げ技なんか本当に痛そうでしたよ(笑)。中でもおかしかったのが、ジャン・リーを担当した方で、筋金入りのブルース・リーマニアだったんです。もう、こちらの指示なんかほとんど聞いてなくて、アドリブ連発。でも、それがすごくいい動きなんです。キャラクターたちの動きは自信があるので、ぜひとも注目して下さい」

◀足のひらで蹴る技。映画の中でブルース・リーが使っていた技だ。

高次元でのバランス感覚に優れるMODEL2と、モーションキャプチャーという極めて人間的な要素の融合。それがゲームにどんな形で現れるのか。開発の追い込みという多忙の中、ゲームを語ってくれた板垣氏の話は、『デッド オア アライブ』が我々の期待以上のものであることを予感させてくれた。

Super GT24h

ARCADE	RCG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	
●発売元 ジャレコ	●登場時期 7月予定		

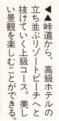
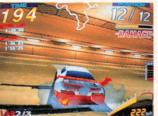
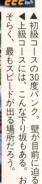
美しきハイスピードバトル!

この『Super GT24h』は、セガのシステム基板MODEL2を使用したレーシングゲーム。ゲームのモチーフになっているのは、近年、世界各国で盛り上がりを見せているGTカーレース（改造した市販車によるレース）だ。エンジン音は本物のレーシングカーから収録。迫力のあるエグゾーストノートが楽しめる。

用意されているマシンは4種類。それぞれに特徴があり、自分の好みのマシンを選ぶことが可能だ。マシンには耐久値が設定されていて、ダメージが一定数値を超えると故障が発生、ピットインが必要になる。ミッションはオートマチックと6速マニュアルの2種類、視点は3種類用意されている。コースは初級と上級の2種類でそれぞれに通常モードと、逆走モードがあるので合計4つのコースが楽しめる。初級は30度バンクや立体交差のあるショート。上級は激しいアップ&ダウン、そしてタイトなコーナーの連続する半公道のロングコースだ。

▲トンネルをドリフト走行で抜けていく。

▲▲峠道から、高級ホテルの立ち並ぶリゾートビーチへと抜けていく上級コース。美しい景観を楽しむことができる。

▲初級コースの30度バンク。壁が目前に迫る。◀上級コースには、こんな下り坂もある。おそらく、最もスピードが出る場所だろう。

闘姫伝承

ANGEL EYES

ARCADE	FTG	前回紹介	初登場
前評判	読者	業者 ——	
●発売元 テクモ	●登場時期 稼働中		

天使と同調（シンクロ）し、闘う女たち…

アーケードゲームとしては初の、キャラクターが女性のみの対戦格闘ゲーム、それが『闘姫伝承』だ。

その女性キャラも魅力だが、ジャンプや空中追い打ち、空中ガードキャンセルなどを使い、多彩な空中戦を楽しめることが特徴。また、技を出したり、相手の技をガードしたりすると、画面下の感情メーターが溜まる。メーターがマックスになれば、相手に大ダメージを与えられる感情超必殺技を使うことができる。

▲感情超必殺技は、体力が一定数値以下の場合にも使用することができる。

▲◀スーパーちび子玉。そしてバニシング・エグゾースト。両方とも感情超必殺技だ。

スーパーパズルファイターIIX

ARCADE | PZL | 前回紹介 初登場
前評判 読者 —— 業者 ——
●発売元 カプコン ●登場時期 6月中旬予定

『ストリートファイター』と『ヴァンパイア』が夢の競演!?

カプコンが誇る『ストリートファイター』シリーズと『ヴァンパイア』シリーズ。その両作品の人気キャラが登場するパズルゲーム。

このゲームではブロックはジェムと呼ばれ、いくつつなげても壊すことはできない。クラッシュジェムをぶつけて初めて破壊できるのだ。ジェムを壊すと相手を攻撃することが可能。画面中央のディフォルメ・キャラが必殺技を出したり、殴られたり、という演出がとても楽しいぞ。

◀ジェムを壊し、相手におじゃまジェム、カウンタージェムを送り攻撃。

◀キャラの表情やステージにも注目してほしい。

▶勝ちポーズまでディフォルメ・キャラで再現している。

▲◀スーパーコンボフィニッシュ。ジェムが積み上がった瞬間、画面がフラッシュする。

8人のパズルファイター!!

リュウ　チュンリー　ケン　さくら　モリガン　ドノヴァン　フェリシア　レイレイ

スターグラディエイター

ARCADE | FTG | 前回紹介 初登場 | ●発売元 カプコン ●登場時期 未定

カプコン初のオリジナルポリゴン格闘!!

数々の対戦格闘ゲームをヒットさせたカプコンから、初のオリジナルポリゴン格闘ゲームが登場。真横移動やまわりこみ移動などが瞬時に行えるファストムービングシステムにより、現実的な3D対戦が楽しめる。その他、タイミング良くボタンを押すことで、強力な連続技の出せるプラズマコンボ。相手の攻撃をかわし、反撃を加えるプラズマリバースなどのシステムを採用している。登場するキャラクターはロボットや宇宙人、恐竜など。個性あふれるキャラクターが、広大な宇宙を舞台に闘いを繰り広げる。

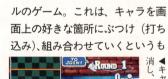
◀グラフィックの細かな描き込みがカプコンらしい。

▲プラズマリバースは相手の技を読んで出さなくてはならない。

▶プラズマリバースには、相手に反撃するものと相手を崩すものの2種類がある。

ねらってチュー!

ARCADE | PZL | 前回紹介 初登場 | ●発売元 セタ ●登場時期 未定

新ジャンル「打ちもの」ゲーム!!

この『ねらってチュー!』は、〝打ちものパズル〟という新ジャンルのゲーム。これは、キャラを画面上の好きな箇所にぶつけ（打ち込み）、組み合わせていくというもの。ルールは簡単。まず、カーソルを上下左右に動かし、石やねずみ、チーズなどのキャラをフィールド上のキャラにぶつける。ぶつけられたキャラは、その列の一番上へはじき飛ばされる。これを繰り返し、同じキャラを4つ以上、（縦、横、L字）並べて消すだけ。1人プレイの場合は、画面上にある鍵を下まで落とせばクリアー。消したキャラの数が得点になるぞ。

◀キャラを4つ以上並べて消し、鍵を下まで落とす。

▶連鎖させ、高得点を出せば、相手により多くのジャマブロックを送り込むことができる。

▲やはり対戦プレイは熱い。キャラが上まで積み上がると負け。

わくわく7

ARCADE	FTG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	
●発売元 サンソフト	●登場時期 未定		

7つの「わくわくボール」をすべて集めろ!!

動物やロボットなど、個性的なキャラクターたちが登場する対戦格闘ゲーム。7つすべてを集めると、どんな願いでもかなうという伝説のわくわくボールをめぐり、闘いを繰り広げる。そのわくわくボール、2P対戦の場合は最初から7つ持っているが、CPU対戦の場合、最初に持っているのは1つ。対戦相手を倒すことにより、2つ3つと増えていく。

画面下にあるのは、わくわくゲージ。相手を攻撃したり、相手の攻撃をガードすると増えていき、ゲージがマックスになると、わくわくパワーがチャージされる仕組みになっている。わくわくパワーがチャージされている状態なら、超必殺技のドキドキアタックや、ガード不能のハラハラアタックが使用可能。どの技もピンチの時に一発逆転できるほどの威力なので、使いどころを間違えないように。

◀ライは名前が示すように雷撃系の技を使う。

◀ロボット・ポリタンクZ対動物・まるるん

▲◀選択可能キャラは7人だが、2人以上で闘うキャラも…。

個性的な7人のキャラクター!!

NINJA MASTER'S
〜覇王忍法帖〜

ARCADE	FTG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	
●発売元 ADK	●登場時期 稼働中		

「時叛宮」を舞台に繰り広げられる格闘絵巻!!

架空の国「時叛宮(ジパング)」を舞台に、忍者、大泥棒、退魔師などが登場する対戦格闘ゲーム。各キャラクターは、全員武器を持っているが、戦闘中のスタイルチェンジができ、素手になることも可能。武器を持っている場合は、技のリーチ、威力が増し、素手の場合は、スキが少なく、相手を気絶させやすい。

通称NINJAコンボと呼ばれるスプレンディッドコンビネーションもこのゲームの特徴。これは、手軽に連続技を楽しむことができるシステムで、ボタンを適当に押すだけで、通常技を連続でたたき込める。対戦格闘ゲーム初心者でも連続技の爽快感を味わうことが可能だ。画面下の超力ゲージにも注目。このゲージは、相手に攻撃をヒットさせると増加。マックスになると、攻撃力が増加する真息吹を発生させられるほか、必殺技のパワーアップなども可能だ。

▲空中に上昇し、仏像を浮かび上がらせる技、鳳凰の真超力・大日遮那招来。

◀真息吹を出した瞬間は、一時的に無敵状態となる。

▲しゃがみ強斬りでコンボが発動。

▲立ち弱斬り。残像が発生する。

▲立ち強斬り。ヒット表示が出現。

▲レバー後ろ強蹴り。サマーで終了。

STORM BLADE

ARCADE	STG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	
●発売元 ビスコ	●登場時期 稼働中		

世界平和のため「ストームブレード」が今、出撃する!!

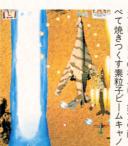
地球的規模の反乱軍による紛争勃発から3日、国連軍の戦力は、反乱軍の超兵器の前では無力に等しかった。彼らは、最後の望みを影の空軍「ストームブレード」に託し、出動を要請した……。

このゲームは、全6ミッションで構成された縦スクロールシューティング。各ミッションには、ステルス爆撃機や空母ルーズベルトなど、迫力あるボスが待ち受けている。選べる戦闘機（キャラクターは右に紹介した4人）は、実在する4種類の機体。各戦闘機の攻撃形態はそれぞれに特徴があり、エンディングも各キャラクターごとに異なっている。

◀ミッション4は海洋戦。ボスは空母ルーズベルト。

◀WARNING表示が出ると、いよいよボスが登場。

▲アメリカの都市上空に出現するステレス超爆撃機。

◀アレックスのボムは、前方の敵をすべて焼きつくす素粒子ビームキャノン。

命知らずの熱血野郎。搭乗機は、移動スピードの速いF-14トムキャット。

頭脳派ファイター。搭乗機は、攻撃力の高いMIG-29ファルクラム。

音速の女王蜂。搭乗機は、誘導弾を装備したAV-8BハリアーII。

ドッグファイトの超ベテラン。搭乗機は、零式戦闘機改・神風スペシャル。

ぱにって!! おじゃまん

ARCADE	PZL	前回紹介 初登場	●発売元 ビスコ	●登場時期 6月予定

謎の物体「おじゃまん」を退治しろ!!

とある王様が治める太陽系。その中の1つの惑星に、突如飛来してきた謎の物体おじゃまん。被害は何もないが、飛来する数があまりに多いため、王様はおじゃまんの退治を命じた。

パズルゲームなのに、シューティングゲーム的な要素が入っていることが特徴。まず、画面下のおじゃまんを打ち上げる。このおじゃまんは真上の列の一番下につき、列が上に1つずれる。これを繰り返し、同じおじゃまんを縦、または横に3つ以上並べて消していく。対CPU戦は全12面、2P対戦は3セットマッチだ。

◀写真では6人だが、登場キャラは全部で12人だ。

▲おじゃまんが画面下のラインを越えるとゲームオーバー。

▶おじゃまんは全部で5種類。L字型や斜めに並べてもおじゃまんを消すことはできない。

クラクラキラキラ大作戦

ARCADE	A・STG	前回紹介 初登場	●発売元 アトラス	●登場時期 未定

あのクララがとうとう主役になった!!

アトラスの人気対戦格闘ゲーム『豪血寺一族』シリーズ。その『豪血寺一族』に登場するクララが主人公のアクションシューティングゲームが登場。

舞台は、クララの故郷・魔法の国ミラクルワールド。目的は、スクラップエンパイア帝国に奪われたマジカルオーブと姉・ウララ王女を救い出すこと。選択可能なキャラクターは、クララ、双子の妹キララ、そしてウララの恋人グレイの3人だ。視点は、最近のゲームでは珍しいクォータービュー。ショットとアタックを使い分けながら、全8ステージを戦い抜こう。

◀クララの、魔法ステッキによるショット攻撃。

▶スーパークララになっているということは変身可能?

▲クララのステッキはハート型。キララのステッキは星型?

集中連載

少年はまだ本当の自分を知りはしない…。

心優しき少年に棲みついた
一匹の"死を呼ぶ獣"!!
法では裁けぬ悪を討つ、
彼の名は"ノワール"!!

黒鷲（こくしゅう）のノワール〈前編〉

衣谷遊

絶好調レギュラー陣

捕らわれたティラとショコラは
このまま生け贄となってしまうのか!?

爆れつハンター

作画/臣士れい　原作/あかほりさとる

学校霊のみなさんに、
よりよい学園生活を聖徒会は保証します。

HAUNTEDじゃんくしょん

夢来鳥ねむ

謎の宇宙帝国が地球に接近!!
嵐野一家は球世主たりえるか!?

江戸前合体ガッテンダー

作画/梁川 理央　原作/川崎ヒロユキ

コミックス第①巻も好評発売中!

五霊闘士オーキ伝

〜舞六鬼総霊編〜

よしみる徳隆　原案/土門 弘幸

あの娘のために強くなった。
だけどあの娘が消えちまった!!
さがせ、戦え!　地の果てまでも
純情拳士の恋の行方は!?

愛とコブシで、貫け!初恋!!

バースタップ!

BURST UP!〈前編〉

武林 武士

短期集中連載!2連発!!

ネオ・ヒーロー登場!!

コイツから目が離せない!!

山頂に着いたボルトたちが見たものは!?
レインは伝説の剣を見つけ、祖父ボイヤーの
意志を受け継ぐことができるのか!?

EAT-MAN

イートマン〈後編〉

吉富昭仁

超強力連載陣!!

エルフを狩るモノたち ——— 矢上 裕
銀河戦国群雄伝 ライ ——— 真鍋 譲治
魔狼王烈風伝 ——— 沢田 翔
OZNオズヌ ——— しろー大野
他

月刊 電撃コミック

ガオ!

8月号

6/27発売　特別定価 450円

電撃コミックス

のっけから、脱がしまくり?!

エルフを狩るモノたち DX（デラックス）

矢上裕

異世界に迷い込んだ3人組は、いきなり反則大連発！連載への野望を秘めた初期作品が、コミックスで帰ってきた。本誌強力連載陣の"オマケ漫画"までついた、超お買い得の一冊だ!!

好評発売中　定価560円

①〜③も絶賛発売中!!

ラジオドラマ放送決定!!　7月12日 放送開始

TBSラジオ「エアーズカプセル」
毎週金曜日24:00〜24:30

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5213（メディアワークス コミック編集部）

SEGA WAVE

セガウェーブ

サターンじゃなくてもSEGA遊び!!

CONTENTS

セガだからできるパソコン戦略！

Do The PC! Vol.1

Windows95の出現以来、急速に息を吹き返してきたパソコン・ゲーム。そこで、セガPC事業部・大高氏に今後の展望について聞いてみた。

●セガPC事業部
アシスタントマネージャー
大高寛之 おおたか ひろゆき

セガのパソコンへの挑戦を見守ってきた大高さんが語る「今まで」と「これから」

「ファミコンが発表された年がありますよね。1983年だったかな。あの年にセガがはじめて発売したマシンがパソコンなんですよ。SC-3000。CPUがZ80っていうステキなやつで(笑)。これがですね、あの年のパソコン販売台数でNEC、富士通についで3番目だったんですよ」

――他社より相当な低価格でしたもんね。

「あれが十数万台出てるんですよ。同時にSG-1000っていう、キーボードが無いゲーム専用機と、あと、翌年にパソコンの機能を強化したSC-3000Hを発売しました。さらに、それのフロッピーディスクユニットのSF-7000。これについては知ってる人いないと思いますね。その後、パソコンのほうはSG-1000からSG-1000II、その流れでセガマークIII、マスターシステム、メガドライブという形で進化したんです。で、メガドライブが発売された段階までで、日本のほうはパソコン（SC-3000シリーズ）が消えてまして、アメリカでは『スペースハリアー』『アフターバーナー』『アウトラン』といったソフトがPC用ってことで何本か開発されたらしいです」

そんな経緯で、あのテラドライブが生まれたんです

――その頃のソフトって残ってないんですか？

「探したんですけど、捨てられてるんですよ。あとはアメリカに残ってるかどうか。今もし持ってたら相当に価値がありますよ。そうして、メガドライブのあとに、IBMと共同開発しようって話があったんです。その昔、IBMが家庭用にPS／1ってパソコンを出してたんですが、このPS／1とセガのソフトをくっつけられないか、って話になりまして。結局、IBMとの試行錯誤の末、あのテラドライブが生まれたんです（笑）」

――いろいろやってますね。

「やってるんですよ。その後、しばらく寝て（休んで）まして。'95年の〝E3〟で『ソニックCD』のPC版を発表しました。それがここ数年、何もなかった間の穴埋めという形になってますかね」

スタージャッカー

SC-3000と同時発売された記念すべきソフト。ほかに『コンゴボンゴ』『チャンピオンサッカー』など。テレビ画面にシートを貼り、相手から見えないように牌を隠してプレイする、初の対戦型麻雀ソフトも発売されていた。現在ヒット中の『ファイナルロマンス』よりも12年先をいった作品だった。

SC-3000

1983年に発売されたセガ初の家庭用機。同時発売されたSG-1000はキーボードとBASIC（プログラム言語）が別売りのゲーム専用機。ちなみに、SCはSEGA COMPUTER、SGはSEGA GAMEの略。なんともわかりやすいネーミングである。

セガAIコンピュータ

教育用に開発された幻の機種。今となってはどのへんがAIだったのかを知る術はないが、教育用をうたってるだけあって、当時高価だったタブレットなどを標準装備している点に注目してほしい。でも未発売。

セガだからできるパソコンへのアプローチとは？

──PC参入の動機をお聞かせください。

「今回、今までのような、ハード先行型ではなくて、ソフトから入ってみようということで始めたのがこのプロジェクトです。本気でPCなり、Macintoshなりに取り組んでみようと」

──Macにも参入されるんですか？

「いえ、それは言葉のアヤです(笑)。ただ、考えていないわけじゃないんですよ、もちろん。全部のフォーマットというか、たとえばデータ集だとか、スクリーンセーバーのたぐいとか、それからあと軽いマルチメディアタイトルソフトですね。こういったものはいろいろ考えたいとは思っています。でも、ゲームとなると、アーキテクチャが完全に変わりますので厳しいですけどね」

PCのコンセプトは「パーソナル」なんです

──計画としてはあるんですか？

「Macですか？　いやあ、計画というか、逆に〝出してもよさそうだね〟ってのがあれば出しちゃうんじゃないですか？　ハイブリッドっていうのは考えたいですね。今、時代がWindowsばかりで、Macから離れる人が増えてますから、そうなりますとMacの専用ゲームは今さすがに難しいなってのはあるんですけど」

──なぜPCを選ばれたのですか？

「ぶっちゃけた話、アーケードだとプレイヤーに100円入れさせて３分間遊ばせるというのがコンセプトです。家庭用ではテレビのあるところでゲームが遊べるというコンセプト。じゃ、PCは？といったらこれは「パーソナル」なんですよね。せいぜい書斎、書斎じゃなければ自分の部屋。完全に個人的なスペースで遊びますよね。台所やちゃぶ台の上にはありませんから。置いてる人もいるかもしれませんけど(笑)。ですから、ソフトの作りも完全に一人用なんですよ。僕らもそれで一番困ったんですけどね。対戦ゲームを出すのに「一人用のインターフェイスしかなくてどーすんの？」って言われたら謝るしかないですもんね」

──『バーチャファイター（以下VF）PC』は一人用なんですか？

「もちろん二人でできます。ただ、インターフェイスの問題は残ってまして、特殊な入力装置を使わないと２Ｐ同時プレイができないんですよ。一応、キーボードで二人ってのもできますけど、ツライですよね。狭いし（笑)。DirectInputの規格が通ってデバイスが作れるようになれば、ちゃんとそれ用に対応して出せるんですけど」

スペースハリアー

原作は1986年発売。筐体がハデに動く、体感シリーズ第２弾として発売された。同作品を始め、何本かPC用のソフトがセガ・オブ・アメリカから発売されていた。

※写真はサターン版です

ドラッケン

唯一のテラドライブ専用ゲーム。専用ゲームとしては『大戦略コンストラクション』も発売が予定されたが、結局発売はされなかった。原作はインフォグラム開発。

※写真はスーパーファミコン版です

SF-7000

SC-3000シリーズ用に発売されたフロッピーディスクユニット。一応出荷されたらしいが、販売台数はナイショとのこと。売れなかったのではなくて、時代のニーズにあっていなかったのだと解釈すべきである。

テラドライブ

セガとIBMが手を組んだ、PC／AT互換機。CPUに68000、80286、Z80を採用しており、メモリ空間を共有できた。開発に時間をかけすぎたため、世の中には受け入れられなかったようだ。

DirectInput

これまでは、PCにジョイスティックの規格が定められていなかったため、各社が思い思いにデバイスを発売してきた。結果、ソフト側で渋々対処せざるをえない状況になってしまった。ならばOS（パソコンの基本ソフトウエア）がサポートしてしまえ、ということでWindows95で定められたのが、DirectXと呼ばれる入出力関係の規格。DirectInputはここに属する操作デバイス関係の規格で、最大16本までのジョイスティック、操縦桿、HMDなどを制御できる。４月に正式なアナウンスがあったばかり。

アーケード出身という立場を活かしたセガの今後のラインナップに期待せよ!!

nV I ボード

『バーチャファイター』『デイトナUSA』といった、大量のポリゴン計算を必要とするソフトを動かすのに必要なグラフィック・カード。描写能力だけを単純比較すれば、サターンより性能が上と言われている。

PC単体動作

こちらはWindows95と、16MのRAMがあれば動くソフト。ポリゴン系のソフトは期待できない。どうして『VFPC』はボードなしで動くのだろうか？「それはセガのプログラマーさんががんばったからです」（大高）

nV I テクノロジー

米nVIDIA社が開発したチップの通り名。これが書いてあると、Windowsですごいソフトが遊べるわけです。ビデオカード本体の市価は性能により3万～7万まで。対抗馬にNECが開発しているPowerVRがある。

◀カード自体は数社から発売されているので注意。

本気でやるからには本気で見て欲しいですね。

「当初、PCをやるにあたりまして、セガがこれからをやるっていうかぎりは、それなりのパフォーマンスがあるものを、という考えがありました。その時、どうしても必要なもの、少なくともインパクトがあるタイトルと言いますと、３Ｄでは『バーチャファイター』。これはもう、アーケードの雄という形で出てましたので。そしてコンシューマでは、『パンツァードラグーン』がやっぱりありますよね。２Ｄでは、『エコー・ザ・ドルフィン』だとか『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』という、セガの看板タイトルがありました。こちらの方はできれば持っていきたいっていうことだったんです。ということでやはり、本気でやるからには本気で見て欲しいですね。セガの本気を見てもらうためには、それなりのタイトルをそろえなくちゃいけないので、３Ｄモノについては、無茶を承知で移植を始めました。同時に２Ｄですが、これはアメリカの方のラインナップですけれども、『エコー・ザ・ドルフィン』『コミックスゾーン』『トムキャットアレイ』この３タイトル——メガCDで評価を集めたタイトルばかりを集めてみました。さしあたりましては６月以降発売ということで、この『バーチャファイターPC』『ばくばくアニマル』、それから『ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ザ・スクリーンセーバー』と、あとnVIDIA版では『デイトナUSA』とか、そこら辺は考えてました。他にもですね、ちょっとまあ、近いうちに発表するようなソフトはいくつかあるんですが……」

——これからの展開としてはかなり面白くなりますね。

「やりますよ。ええ、本当にいろいろな展開をします。といっても、やっぱり、なんとかここまで（『VFPC』を指す）、これが出せただけでも僕らは奇跡と思ってるんですけどね。ですから、年末にかけて、どこまでどういったタイトルを出せるか。来年の春には、「えっ、セガからこれ出してもいいの？」というところまで出したいと思ってますね」（５月７日、セガにて収録）　〈敬省略〉

マンクスT.T.

大型筐体とMODEL 2ボードの使用で話題を集めた最新バイクゲーム。なんと、これも年内発売予定とのこと。今から３Ｄアクセラレータ・カードとハンドルを買って、年末を待つのだ！
※写真はアーケード版のものです

PC事業部からセガグッズをプレゼント

『バーチャファイター３』ほか、全４種類のマウスパッドを各３名、合計12名にプレゼント（応募多数の場合は抽選)。希望者はハガキに住所、氏名、年齢、希望する賞品番号(右写真に記載)、セガＰＣ事業部への意見・要望を必ず書いて、電撃SEGA EX編集部「DO THE PC！」係まで送って下さい。締め切りは'96年７月19日(消印有効)。なお当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

P	C	FTG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ——		業者 ——	

●発売元 セガ●発売日 '96年6月28日●価格 8,800円

6月28日発売 定価8,800円

バーチャファイターPC

あの『バーチャファイター』の3Dグラフィック・カードなしで動作するバージョンが発売されるぞ。動作環境はPentium90MHz以上、DirectDrawに対応したビデオカードの2点だけなので、現行機種ならば、ほとんどの機種で動作する。

昨年発売されたnVIDIA版は純粋に『VFRemix』の移植だったが、この『VFPC』には数々のオリジナル要素が追加されている。

●テクスチャをさらに新しく

『Remix』で、各キャラクターに貼りこんでいたテクスチャを修正。このため、『VF2』と『VF3』の中間ともいえるほど美しくなった。

●内部処理を2インタ(1/30秒)固定に

パソコンでは、使用環境によってゲームの処理速度が低下することが頻発する。これを防ぐため、コマンド入力などをすべて1/30秒単位で受け付けるようにしたため、プレイ感覚がそこなわれないのだ。

●ゲームモードの追加

チームバトル、ウオッチ(観戦)モードがついた。

◀サターン版『VF2』と同じチーム・バトルモードが追加された。

▲テクスチャなしで『VF』に変身。遅いマシンでも十分。

◀もちろん、通常のゲーム・モードもバッチリ再現。テクスチャが美しい。

◆動作環境◆

CPU:Pentium90MHz以上
メモリ:8MB必須、16MB以上推奨
OS:Windows95
CD-ROM:2倍速以上必須
入力機器:キーボードまたはDirectInput対応のジョイスティック
グラフィックカード:DirectDrawに対応したもの

まだまだ登場、セガPCのラインナップ!

パンツァードラグーン

●セガ ●STG
●価格未定 ●発売日未定

◆動作環境◆
Pentium75MHz以上/NV-1チップ搭載のアクセラレータカードなど

こちらはnVIDIA版の『パンツァードラグーン』。海外ではグラフィック・カードにバンドルされていたが、国内でもパッケージ版が発売されることになった。

内容は、祖先がのこしたドラゴンに乗って、360度からせまり来る敵を撃ち落とす3Dシューティング。最近続編にあたる『パンツァードラグーン ツヴァイ』が発売されたので、記憶に新しい人も多いのではないだろうか。PC版オリジナル要素として、全ステージにわたるリプレイ機能が追加されている。

▲L、Rボタンを使うのでパッドでプレイしよう。

▼グラフィックなどは自由に設定変更できる。

ばくばくアニマル

●セガ ●パズル
●¥5,800 ●7月19日発売

アーケードで人気のあった落ちものパズルが、はやくもPCに移植されるぞ。それぞれ5種類ある動物ブロックとエサブロックを隣接させるとブロックが消せる。このことを利用して連鎖を起こし、相手のフィールドをブロックでいっぱいにすればラウンド・クリア。動物たちのエサを食べる動きが非常にユーモラスなゲームなのだ。発売日、価格ともに未定なのは残念。

◆動作環境◆
Pentium 75MHz以上
Directdraw対応の
ビデオカード

◀窓の中でもちゃんと動く。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ザ・スクリーンセーバー

●セガ ●スクリーンセーバー ●価格未定 ●8月発売予定

セガブランドのオリジナル・ソフト第1弾はソニックのスクリーンセーバーだ。スクリーンセーバーで使われているアニメーションはすべて描き下ろし。さらに、背景のグラフィックは過去に発売されたカレンダーや、パッケージに使われたものを80点以上収録している。日本ではなかなかお目にかかれない海外モノも含まれているので、ソニックマニア必携のアイテムなのだ。

◆動作環境◆
486SX 33MHz以上

全国AMキャラバン◆第1回

取材・記事／電撃SEGA　EX編集部　博多よかとこ隊
PHOTO／真下裕　イラスト／沢田姫子

九州、博多の地で見たものは

福岡JOYPOLIS

アトラクションがぎゅ〜っと詰まった娯楽の殿堂だった!!

全国56億人のアミューズメントファンの皆様、お待たせ〜！　日本中に続々と登場するデジタル系アミューズメントテーマパークの見どころを、120%濃縮還元で紹介していくコーナー、「全国AMキャラバン」が今回からスタート！　記念すべき第1回は、4月20日にオープンしたばかりの『福岡ジョイポリス』に直撃取材。博多の新名所、『キャナルシティ博多』の真ん中をドドーンと占領しちゃってる最新ジョイポリスには、新アトラクション『アクアノーバ』や、楽しい仕掛け『ファンタラクティブ』など、お楽しみが山盛り。「最近な〜んか物足りないっていうか〜」なんていってる人たちにも、「何コレ、超オモシロ〜イ」と言わせる、魅惑のアトラクション&ギミックを、とくとご覧アレ！

博多の街にそびえ立つ

キャナルシティってどんげなとこね？

（どんなところですか？）

さまざまな施設がさらにぎゅ〜っとつまった都市型複合施設だった!!

福岡ジョイポリスが入っている都市型複合施設、『キャナルシティ博多』。都市型…なんていうと、なんだか固いイメージだけど、簡単にいうと「ここに来ればシティライフは全部OK！」って感じの場所だ。福岡ジョイポリスのほかにも、巨大デパート、劇団四季の常設劇場、映画館、服飾などの専門店街、ショールーム、ホテルといった施設も入っていて、恋人とのデートにも最適の場所だぞ。

▲夜にはこんなにキレイなネオンが…

▲とにかく大きくて、カッコいい所なのだ。中庭もキレイ！

福岡JOYPOLISの見どころはココだ!!

1. AQUA NOVA ●アクアノーバ(5F)

どっひゃ〜!の3D映像にビビりまくり

福岡ジョイポリスの最大の目玉がこの『アクアノーバ』だ。8人まで同時にプレイできる大型アトラクションで、3D映像と画面に同調したモーションライドは臨場感バツグン。さらに、プレイヤーの行動が直接ストーリーを左右する、国内初のインタラクティブ・システムが導入されているのもポイントだ。ついつい何回もプレイしちゃうぞ。

松原さん—右—(22)
沖本さん—左—(22)
「もう一度乗ってみたいです」とのコト

▲ツアーの案内役ロボット、アダ。インストラクターにツッコミを入れたりするお茶目なヤツ

2. Q-tag ●キュータッグ(5F)

大人も子供も大ハシャギ! 高得点を狙え!

「超燃えるッス!」っていうセリフがぴったりハマる、光線銃を使った対戦シューティングゲーム。ルールは簡単、サバイバルゲーム形式で2チームに別れて総得点を競うもの。だから子供から大人まで広く楽しめるぞ。敵に撃たれると、胸につけたセンサーが振動し、「あっ、やられたっ」というのがすぐわかるのも熱くなっちゃう一因だ。とにかく突っ込む玉砕派、ガードバッチリの慎重派など、プレイヤーの性格がモロに出ちゃうゲームかもね。

▶センサーつきのベストと光線銃を身に着け、バトルフィールドへGO!

▶看板でわかるかな? Q-ZARの新型なのだ

3. CRAZY TRAVEL ●クレイジートラベル(4F)

いよいよ始まるバスツアー、行き先はドコ?

いくつかある中型のアトラクションの中でも、とくに人が集まっていた『クレイジートラベル』。オンボロ旅行代理店の待合室を舞台に、不思議な体験をすることができるアトラクションなのだ。左の写真にも写っている大きなヘッドホンがミソで、何のヘンテツもないバスの待合室を、音声と風、光などの効果でまったく違う場所に変化させてしまうぞ。

わたしたちココがイイの♥

寛子ちゃん—右—(18)
早奈美ちゃん—左—(18)
「初めて来たんだけど、面白い!」「彼氏と来たいねー」という専門学生2人組。こういう女の子たちも多かった。

セガソニック&テイルス
ジョイポリスだけに設置された、セガ直営のグッズショップ。「ソニック饅頭」も売ってるぞ。

アミューズメントゾーン
セガの大型筐体ゲームが勢ぞろいの4Fアミューズメントゾーン。ナムコのタイムクライシスなどガンシューティングが人気。

グランディッシュの館
プレイヤーの動揺を、センサーがすべてキャッチ！ ホラーアトラクションで恐怖に対する心理分析ができるぞ。

サイカバーン
独特の方式の星占いと心理テストを組み合わせた占いシアター。視覚的にも楽しめるアトラクションだ。

聖サスペリオ女学院

学園モノのオバケ屋敷、というのがコンセプト。仕掛けがとても間近に見えるように、校舎は少し狭めに作ってあり、恐さも倍増だ。ヘッドホンを通して頭の中に響いてくる女の子たちの悲鳴は、本気で絶叫モノの恐ろしさだぞ。

▲ガラスの向こうに何かが！

◀お姉さんは明るいけど…。

わたしたちココがイイの♥
柴田美更子さん ー右ー (24)
吉田聖子さん ー左ー (25)
「すごく恐いって話だから、楽しみです」

ゴーストハンターズ2

乗り物に乗ってコース上を周回する、ライドシューティングアトラクション。次々出てくるゴーストを、ブラスターで撃ちまくるのが気持ちイイ！ 成績がいいと、プレイヤーの写真が入った新聞がもらえるのだ。

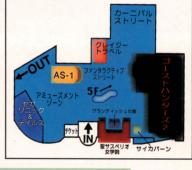
▲入り口もちゃんと洋館風。

▼イェ～イ、これが乗機ターボバスターだぜ。

▲とにかく撃って撃って撃ちまくれ。

▼来場の記念に絶対持って帰りたい新聞だ！

AS−1
入り口のすぐ近くにあるアトラクション。ガッコンガッコン動くのを見てると、ついつられて身体が動いちゃう？

まだまだ、あるあるアトラクション！ ってことで、4Fのご紹介。いきなり『AS−1』に出迎えられるこのフロアには、小型アトラクションや、みんなで楽しめるゲームがギュッと詰まっているぞ。

カーニバルストリート
ゲームをして景品がもらえちゃう、カーニバルゲームが並ぶゾーン。友人とワイワイやるのが楽しいぞ。

4F SEGAの楽しさ

取材班オススメポイント

ファンタラクティブをチェックしよう

福岡ジョイポリスに、実験的に設置されている謎の仕掛けの数々。それが『ファンタラクティブ』だ。例えば、ページ右下の女の子が持っている電話は「クシャミをする電話」で、暗証番号を入れると、通話口からいきなり空気が吹き出す仕組み。ほかにも様々なギミックが場内のいろんな所に設置されているから、全部探してみるのも通っぽい遊び方だ。アトラクションとは違う面白さが、タダで楽しめちゃうぞ。

▲ルイ14世の気分が味わえる？ ギロチンだ。

▲レバーで動く奇妙なベンチ。

▶こんな所に井戸が。覗き込むと？

▼ゴミを捨てると声がする、変なゴミ箱。

▲覗くと怒られる、不思議なドア。

わたしたちココがイイの♥
村田知子さん ー右ー (20)
仁田原里奈さん ー左ー (20)
「最初はビックリしたけど、面白いねコレ」

ギューギュー詰め 5F

カフェブランカ
並ぶのに疲れたらココ！軽～く食事すれば、おしゃべりもはずむ。オススメはＴＣＢＹフローズンヨーグルト（¥300）だ。

メダルゾーン
アダルトに人気のメダルゲームも充実。競馬モノなどの大きな筐体もラクラク置ける、ゆったりした空間がグッド。

占いゾーン
女の子たちに人気の占いマシンが、各種設置されたゾーン。福岡でも人気のある『プリント倶楽部』も、ここに置いてあったぞ。

占い ゾーン
VR-1
カフェ ブランカ
4F
メダルゾーン
アクア ノーバ
アミューズメント ゾーン
キュー タッグ

サイバーなエスカレーターを昇ると５Ｆに到着。３台の大型アトラクションが置いてあるこのフロアも、４Ｆに負けないくらいの大盛況ぶり。ノリノリのインストラクターさんにも注目したいフロアなのだ。

アミューズメントゾーン

ジョイポリスは、セガの新作アーケードゲームが一般より早く設置されるのも特徴。『バーチャファイター３』も、先行的に置かれる可能性が高いぞ。まわりのライバルに差をつけたい人は、ここをチェックしておくべし！

▲台の間隔が広くてプレイしやすいぞ。

◀名作、ファンタジーゾーンも。

わたしたちココがイイの♥

山下由香さん 一右一 (28)
小見山明子さん 一左一 (23)
「うしろで見てるだけでも、楽しいです」

取材班オススメポイント

インストラクターによる、地方色豊かな演出

福岡ジョイポリスのもうひとつの特徴として、インストラクターさんが見せてくれるアドリブがある。方言混じりの説明や、土地柄から感じるノリの良さは、来場者がアトラクションに入り込んでいくために、必要な要素になっているのだ。見どころにあげている３つのアトラクションも、インストラクターさんのノリがいいものばかり。こういう、福岡ならではの明るい雰囲気も、ほかにはないもののひとつだぞ。

▶見よ、この明るい笑顔。ＶＲ－１の前にいたインストラクターさんだ。

◀アクアノーバの案内ロボット、アダとの漫才が得意技!?の滝口さん。

◀16人までが一度に遊べるＶＲ－１。好成績をあげると、特製のコマンダーバッジをもらうことができるのだ。

VR－1

▶ゲーム中の風景。ヘッドギアの中のモニターには３６０度全方向の３Ｄポリゴンの風景が広がる。

ACCESS DATA

■福岡JOYPOLIS MAP

昭和通り
呉服町駅
国体道路
中州川端駅
川端
祇園駅
地下鉄空港線
中州
天神駅
天神
大博通り
西鉄福岡駅
キャナルシティー博多
博多駅
西鉄大牟田線
オフィスビル
福岡ジョイポリス 4～5F
ワシントンホテル
メガバンドール
シアタービル
グランドハイアットホテル

●場　所　福岡県福岡市博多区住吉１丁目２－22
キャナルシティ博多４Ｆ・５Ｆ

●アクセス

電　車：ＪＲ　博多駅より徒歩10分
地下鉄中州川端駅より徒歩10分
祇園駅より徒歩７分
車　：駐車場（有料）キャナルシティ全体 1,300台

■入場・アトラクション料金

	大人 高校生以上 15歳以上	小人 中学生・小学生 7歳～14歳
ジョイセット７券 （入場＋７アトラクション）	3,200円 （¥4,200円相当）	3,100円 （¥4,100円相当）
ジョイセット５券 （入場＋５アトラクション）	2,600円 （¥3,200円相当）	2,500円 （¥3,100相当）
入　場　券	300円	200円

■アトラクション・アミューズメント料金

	料金	身長制限及び利用制限
アクアノーバ	¥600	110 cm以上
ＶＲ－１	¥600	110 cm以上
ゴーストハンターズ２	¥600	110 cm以上
キュータッグ	¥600	110 cm以上
ＡＳ－１	¥500	110 cm以上
クレイジートラベル	¥500	なし
グランディッシュの館	¥500	なし
聖サスペリオ女学院	¥500	７歳以下（※）
サイカバーン	¥500	なし

●福岡ジョイポリス取材班、旅の残り香プレゼント
福岡ＪＰのアトラクションチケットの残り３枚（９回分）を１名様に。希望者は、ハガキに住所、氏名、このページの感想を書いて編集部内「電撃SEGA EX AMプレゼント係」まで

▲もはや知らぬ者のいない名機『UFOキャッチャー』
▲景品を押して落とす、逆転の発想『UFOプッシャー』

UFOキャッチャー&UFOプッシャーに代表されるプライズマシンは、店の入口を華やかに彩るゲーセンの花形。そのプライズマシンに関するあらゆる情報をいちはやく、そしてディープにフィーチャーする日本初のプライズマシン専門コーナー、ここに開幕！

欲しいアイテムを必ずゲットするための情報満載

やあ、私がこのコーナーを仕切る「自称日本一のクレーンゲーマー」、達人位・小峯だ。よろしく頼む。まず最初に「プライズマシン」とは何か、用語を知らない人がいるといけないので説明しておこう。プライズマシンとは、ぬいぐるみやアクセサリーなどのアイテム（これをプライズと呼ぶ）をゲットすることを目的としたアミューズメントマシンのことで、『UFOキャッチャー』のようなクレーンゲームが代表的だ。ほかにも『UFOプッシャー』のように「押して落とす」マシンや『コンビニキャッチャー』（バンプレスト）のように「正面からアームが伸びる」マシンなど、いろいろなタイプのプライズマシンがある。

このコーナーでは、マシン別の攻略法を中心に、ニューマシンや新作プライズの紹介など、プライズマシンにまつわるさまざまな情報を掲載していく。プライズコレクターはもちろん、お目当てのアイテムを取るのに何千円もかかってしまっているノービスプレイヤーたちに捧げる、お役立ちコーナーにしていくつもりなので、応援よろしく！

◀プライズマシンは、年齢性別に関係なく人気がある。最近はクレーンゲーム以外のマシンも増えてきた。

バーチャル・キャッチャー登場！

本誌読者のインターネットフリークならすでに知っていると思うが、去る6月3日、セガのホームページ（http://www.sega.co.jp/）が「セガ・エンターテイメント・ユニバース」としてリニューアルオープンした。

新しいホームページでは、セガに関する情報だけでなく、映画、カラオケ、テーマパークなど、さまざまなエンターテイメント情報をチェックできるようになり、グンとおもしろくなった。

そして、新ホームページの呼び物のひとつに『バーチャル・UFOキャッチャー』がある。ホームページ上で『UFOキャッチャー』をプレイし、景品（バーチャファイターのキャラ人形）が取れたユーザーの中から、毎月20名にセガグッズが当たるという企画だ。実際の『UFOキャッチャー』と違う、簡単なミニゲームだけど、けっこう楽しいぞ。なお、プレイするには「ショックウェーブ」が必要だ。

リニューアルしたセガのホームページで『バーチャル・UFOキャッチャー』に挑戦してみよう。

ショックウェーブ：インターネット上で動画を扱う企画のひとつ

セガのニュープライズマシン(7月登場予定)

PARADAISE CARRYを徹底解剖!

この夏、セガが新たに発売するプライズマシンの情報を入手！　キャッチャーともプッシャーとも異なる、新システムを搭載したニューマシン『パラダイスキャリー』の全貌を大公開！ローリングアームでプライズを落とせ!!

『パラキャリ』の操作方法

①左下のアームを動かして、ベルトコンベアの横についた丸いレバーを狙う。アームの操作はマシン右下のボタンを使う。

②アームはまず上、それから右へ動かす。位置が決まると、フォーク状のアームがグルグル回転しながら前へ伸びていく。

③レバーの先についた突起にアームがからみつき、レバーが回ると、ベルトコンベアが動いて、上に乗った景品が落ちる！

5月末に開催されたセガのプライベートショーで、新型のプライズマシン3機種……①ＵＦＯシリーズの新型『ＵＦＯキャッチャー21』、②チェーンのついたマスコット（キーホルダーなど）を留め具から引き抜く『ＵＦＯアラカルト』、③ローリングアームによってベルトコンベアを動かし、コンベア上のプライズを下に落とす『パラダイスキャリー』が発表された。今回はこの3機種の中から、まったく新しいシステムを採用した注目機『パラダイスキャリー』を紹介しよう。

『パラダイスキャリー』の操作方法は左に示した通り。ネジ回しの要領でレバーを回転させ、ベルトコンベアを動かして景品を落とすシステムは非常にユニークで、見た目も新鮮だ。レバーの軸がバネになっているので、アームの止め位置がズレると取っ手をうまく回すことができず、ついつい「もう一度！」と、アツくなってしまうに違いない。

狙った位置でアームを止めるだけでいいシステムは、非常にわかりやすく、かつ親しみやすい。また、高度なテクニックを駆使しなくても、根気と資金さえあれば、お目当ての獲物が確実に手に入るのもうれしい。テクニックに自信のあるマニア層よりも、一般ユーザーにおすすめのプライズマシンと言えそうだ。7月下旬の発売が待ち遠しいっ！

◀狙いを定めた位置でアームを止める。ボタンを離すタイミングがすべてを決める！

プライズ日記

「なぜ私が日本一か?」の巻

今を去ること4年前の1992年。世間でクレーンゲームが大ブームになった。その当時からクレーンゲームの名手であった私は、クレーンゲームのスペシャリストとして、各種雑誌の取材を受け、テレビにも出演し、さらには解説書まで執筆した。当時、そこまで極めた者は数えるほどしかいなかったし、いまだにクレーンゲームやプライズマシンの情報を追いかけている物好きとなれば、もはや私ぐらいしか残っていないだろう。だから私は日本一なのである。ま、何の自慢にもなりゃしないけどね（笑）。「そんなことはない、私が日本一だ！」という方がいたら、ご一報下さい。日本一同士、一緒にこのコーナーを盛り上げていきましょう。

で、このコラムではプライズマシンにまつわる話をあれこれ書いていこうと思ってます。昔話から最新の情報まで、私が独断と偏見で選んだ話題について、好きなように書かせてもらいます。読者のみなさんも、プライズマシンにまつわる楽しいエピソード（自慢話、思い出など）があれば、編集部までお便りをください。それではまた次回。

プレゼント

コーナースタートを記念して、特別プレゼント！　写真のアイテムを抽選で差し上げます。どれも私が取ったモノなので、御利益ありまっせ(笑)。希望の賞品を書いて『電撃ＳＥＧＡ ＥＸ プライズ天国』係まで、ハガキで応募せよ！

青で行こう!!

セガといったらソニック。つまりソニックはセガの顔。そこで記念すべき第1回目は、ソニックグッズ大特集。セガファンなら要チェック! いっぱいありすぎて困っちゃう、なんて言わないでね。

こんなにあるぞソニックグッズ

日本生まれのゲームキャラクターとしては、マリオと人気を二分するソニック。海外での評判はというと、当然のことかもしれないけど、ヒゲオヤジより断然人気は上なのだ。

ソニックグッズはアクセサリー、文房具はいうに及ばず、衣服などにまで広がっている。セガファンだったらこれを見逃す手はないよね。この際、ソニックグッズを効果的に使って、街のファッションリーダーを目指すのも悪くないぞ。

Tーシャツ❶

▶左と中央の物はピタッとした感じで、渋谷系の女の子がよく着てそう。右のは背中にもソニックがプリントされているぞ。
左4,600円[税別]、中4,600円[税別]、右2,900円[税別]。

電撃SEGA EX創刊 ソニックグッズ大プレゼント

応募方法は、ハガキに欲しい商品番号とあなたの郵便番号、住所、氏名、年令、電話番号を明記して下記のあて先まで送って下さい。締め切りは7月19日(当日消印有効)。発表は10月号の本誌で行います。商品番号が赤色でない物はプレゼントじゃないから注意してね。

●あて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1ー8 東京YWCA会館5F
電撃SEGA EX編集部「ソニックグッズ」係まで

ワッチキャップ❷

◀最近よく街中でかぶっている人を見かけるが、夏だとなんかむれそう。これは綿100%だから、夏でも安心、快適です。フリーサイズ、白、グレーの2色。
2,900円[税別]。

キャップ❸

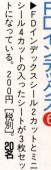
▲陽射しが強い夏には、こういうキャップは欠かせない。左2,800円[税別]、中3,000円[税別]、右3,000円[税別]。

ナイロンバッグ❺

▼このカバンで学校に行けば人気者間違いなし。ナイロン製なので、撥水性バツグン!雨の日も安心です。5,800円[税別]。

FDインデックス❻

▶FDインデックスシール2カットとミニシール4カットの入ったシートが3枚セットになっている。200円[税別]。20名

ピンズ❽

▶キャップ等のワンポイントにするとOK。
各400円[税別]。

ナイロンデイパック❹

◀このカラフルな色合いが、とってもおしゃれですな。
2,800円[税別]。2名

ミニバッグ❼

◀ミニリュック(左)2,500円[税別]。ミニバックパック(中)1,200円[税別]。ペンダントフロッピーケース(右)850円[税別]。リストコインケース(下)1,200円[税別]。

このページに掲載されている商品は、全国のゲームソウルで買えるぞ。
お問い合わせ先 ソニー・クリエイティブ プロダクツ 電話 03-5424-8808

好感度ナンバー1、ゲームキャラ SONIC

ソニックがゲームに登場したのが'91年7月。デビュー以来日本だけでなく、アメリカ、ヨーロッパなどでもシンプルな操作性と親しみやすいキャラクターが支持され、大ヒットを記録。イギリスの「ライセンシングレポーター」誌上におけるキャラクター人気投票で1位をとるなど、今や世界的人気のキャラクターとなった。最新作はポリゴン格闘の『ソニック・ザ・ファイターズ』。E3ではサターン版も発表され、さらにその人気に拍車をかけるイキオイだ。

腕時計⑪
▶下の時計はソニックが腕をグルグル回す姿がとってもユニークだぞ。
右3,200円［税別］、下4,200円［税別］。

ビニールケース⑩
▲文房具などを入れておくのに最適。
B4サイズ450円［税別］、
A4サイズ550円［税別］。

スポーツバッグ⑨
▼Sは色が3種類。Mはこれ以外にも、もう1色黒がある。S2,600円［税別］、M4,800円［税別］。

ネクタイ⑬
▼イタリア製で素材はシルク100%。他にも色柄豊富にあり。
5,000円［税別］。

キーホルダー⑫
▶カバンに付けて友だちに差をつけろ。
450円［税別］。**5名**

マウスパッド⑭
◀パソコンの周辺機器にまでソニックが進出。1,500円［税別］。

CDケース⑭
▼サターンソフトや音楽CDを持ち歩くのに便利。10枚収納可能。1,200円［税別］。

マグカップ⑯
▶朝のコーヒーをこのカップで飲めば、1日をソニックのように爽快な気分ですごせそう。
750円［税別］。**3名**

ビデオも出てるよ!!

セガを代表する二大キャラがアニメになって登場。『ソニック〜』はOVAで。『バーチャ〜』はTVアニメを4話ずつまとめたもの。今回は、ビデオの発売を記念して（株）ゼネラル・エンタテイメントからCD缶ケース、ボールペン、缶ペンケースのセットを5名様に。

今後、このページでとりあげてほしいグッズの希望も教えてね。

▲OVA『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』
①②巻各3,980円［税別］。

▼TVアニメ版『バーチャファイター』
①②巻各4,800円［税別］。

プレゼント
ゼネラルセット⑰

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

FIGHTING VIPERS INSERT COIN(S)

ついに王者決定!! 全国大会

'96年5月26日
大田区産業プラザPIO

CHAMPION 元澤利明さん

▲みごと日本一に輝いた元澤さんはサンマン使い。ロケテストの頃からよくプレイしていたそうだ。

北は北海道、南は九州、沖縄まで、全国450のアミューズメント施設での予選大会を勝ち抜いてきた強者たちが、一堂に会した『ジャパンカップ』。総参加数25,000人の頂点を極めたのは果たして……!?

◆激しいバトルに会場も大興奮!

会場となった『大田区産業プラザＰＩＯ』には、25,000人の頂点が決定する瞬間に立ち会おうと、1,000人を越える入場者がつめかけた。場内はスタート前から異様な熱気が支配。東日本代表を決めるイーストカップに続いて行われたジャパンカップでは、日本一決定戦にふさわしくハイレベルな闘いが展開され、会場の興奮もピークに達した。激しい技の応酬の末、日本一の座についたのは東日本代表の〝明石家サンマン〞こと元澤利明さんだった。白熱の対戦と豊富なイベントで大いに盛り上がった今大会。ぜひ第２回、第３回と続けて開催してほしいところだ。

◆ほかにも楽しいイベントが

当日は、最新のゲームをフリープレイで楽しむことができたほか、コスプレアイドルMMBによるライブやペプシコーラ早飲み大会など、さまざまなイベントが同時に開催された。そのどれもが大盛況で、入場者全員が思いっきり楽しんだ１日となった。

▼『ＦＶ』にふさわしい、金網で囲まれた舞台。ここで数々の死闘が繰り広げられた。

▲会場には『ラストブロンクス』も設置され、早くも話題を呼んでいた。

▶スーパーゲーマーズ（元鉄人）も登場。彼らを交えてのイベントも行われ、会場を大いに沸かせた。

コスプレイヤーも集結!!

この手のイベントには欠かせないのがコスプレイヤーの存在。今回も多数のコスプレイヤーたちが会場に華を添えていた。やはり一番の人気はハニー。それぞれ甲乙つけがたい100人ものハニーが集まっての「100人ハニー記念撮影会」は圧巻だった。

EVENT

アトランタオリンピック開催記念スペシャルイベント

ガルボリンピック&ジョイポリンピック

「大阪ＡＴＣガルボ」「横浜ジョイポリス」「新潟ジョイポリス」「福岡ジョイポリス」の４か所で、アトランタオリンピックを記念したイベントが開催される。サッカー日本代表の総得点数や男子100mの優勝タイムなど、アトランタオリンピックにちなんだ問題に正解すると、サターン本体やオリンピックグッズなど豪華賞品がもらえるのだ。期間は７月１日から７月14日まで。なお参加できるのはセット券、パスポート券を購入した人だけなので注意。そのほか詳しいことは各開催所まで。

「スーパープロローグ21」プロモーションイベント

夏の激カラ、目指せ1,000曲歌いきり!!

横浜ジョイポリスでカラオケイベントの開催が決定！　キミの自慢のノドを大勢の前で披露できるぞ。アストロノミコン前イベント広場で、８月２日から31日まで、毎週金曜日と土曜日に午後６時からスタート。会場前ではカクテルも販売されるので、シラフじゃ恥ずかしいという人でもＯＫだ。参加者にはジョイポリス特別招待券をはじめとした賞品がもらえる。しかも参加料はタダ。これは参加しない手はない。1,000曲歌いきりを目指し、奮って参加しよう。

こんなアミューズメント施設を待っていた

JOYPOLIS

東京ジョイポリス
7.12オープン

テーマ・コンセプトは
"It's a Love Story."。
恋人同士はもちろん、家族、
友人など大切な人とのかけがえの
ない一時を存分に楽しめる空間が誕生する。

セガの7番目のアミューズメント・テーマパークが7月12日、臨海副都心にオープンする。同地のランドマークとして建てられたデックス東京ビーチの3Fから5Fを使用。総面積9,600m²にも及ぶ広大な園内には、最新のアトラクションを多数設置。ほかにも、いたずらなベンチや不思議な電話などを使って楽しませてくれる"Funteraction"など、仕掛け盛りだくさん。まさにセガの技術力が結集されたハイテク遊園地だ。キミの大切な人と一緒にぜひ遊びにいってみよう。思いっきりハッピーな一日を過ごせること間違いなしだ。

FUNTERACTION

4つのゾーンが待っている

驚きとスリル、エキサイト、ミステリアス、そして安らぎ。東京ジョイポリスは、面白さを味わううえで不可欠なこれらの要素を4つのゾーンで表現。各ゾーンをまわることで、あらゆる楽しみが堪能できるのだ。

FIRST IMPRESSION

最新の大型アトラクションを始め、ショップ、ファンタラクションを一堂に集めた「ファンタラクティブガーデン」を設置。光と音が効果的に用いられ、入場者の気持ちを盛り上げてくれる、導入部にふさわしい空間に仕上がっている。

▲コースターとシューティングのスリルがひとつに。

▶スケボーの爽快感を直接体で感じてみよう。

▲屋内でこんな落下感が楽しめるとはオドロキ！

MYSTERIOUS

THE CRYPT

◀禁断の領域に迷い込んだ2人の運命は!?

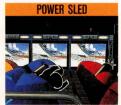
◀光、音、水などあらゆる演出がキミの心臓を直撃！

ダークを基調とした空間に、ハイテクを駆使したホラーハウス「ビースト・イン・ダークネス」やトリックアートを使って心理テストを行う「フォーチュンミュージアム」など5機種のアトラクションを設置。異次元、恐怖、トリックなどをモチーフとした各アトラクションはすべて新たに開発されたものばかり。今までになかったミステリアスな体験が待っている。各アトラクションを通じて、大切な人との一体感を味わえるだけでなく、そばに大切な人がいることの心強さ、喜びが改めて認識されるハズだ。

CASINO&CAFE

このゾーンではコインゲームをプレイしながら飲食も楽しめる。東京湾が一望できる美しい眺めとシックな雰囲気が心地よい安らぎを与えてくれるぞ。17時以降はバー「Bay」もオープン。1日の締めくくりにふさわしい優雅で落ち着いた一時をすごせそうだ。

SPORTS

最新アトラクション「パワースレッド」を中心に、体感ゲームやスポーツゲームなど150機以上のアミューズメントマシンを設置。とても明るい空間になっていて、テーマどおりスポーツ感覚満点。体を動かしていい汗をかくことができるぞ。

▲ボブスレーのスピード感を完全再現。最速を目指せ！

・DATA・

■所在地　東京都港区台場1-6-1
■営業時間　10:00～23:00［最終入館／22:45］
■休館日　年中無休（予定）
■入場料　大人　500円　こども　300円

歌を愛するSEGAファンの味方！

KARAOKE NAVIGATER カラ・ナビ

©SEGA 1991

セガカラを中心にした情報ページ「カラ・ナビ」がスタート。ウワサのお店から、新曲情報、新しい遊び方など、カラオケライフをぜ〜んぶサポートしていくぞ。

キミは知っていたか!? セガカラの多彩なアミューズメント機能！

セガカラ歌合戦

セガカラといえば、はずせないのが「アミューズメント機能」。従来の採点機能や占いなどの５つの機能に新しく加わったのが、「セガカラ歌合戦２」だ。これは「１」では対戦チーム数が２つまでだったのが、最大５チームに増えたのだ。大人数でのカラオケがさらに楽しくなること間違いナシ！　ゲーム感覚でライバルたちと勝負するも良し、パーティなどでみんなと楽しむも良しの、注目のシステムだぞ。

▲サシで勝負したい時は、こちらの「セガカラ歌合戦」を使うのだ。10人の採点キャラクターを唸らせて、チーム優勝を目指せ！

▲ウワサの新機能、「セガカラ歌合戦２」。歌に合わせてアクションする、採点キャラクターたちの動きも、コミカルで楽しめるのだ。

◀歌声で運勢判断ができる「占いさん」は、女の子にも人気だぞ。

▶ひとことコメントが嬉しい「採点やろう」。

◀「スロットマン」で絵柄をそろえれば、ラッキー賞のチャンス！

一発選曲で歌本いらず

セガカラのもうひとつの大きな特徴が、この「ソングナビゲーター」。今までの歌本を使った選曲システムは、歌いたい曲がなかなか見つからなかったりするよね。でも、この新兵器を使えばそんなわずらわしさが一気に解決。曲名、歌手名、ジャンル、作詞者、作曲者などさまざまな項目で曲が探せる検索機能が付いている。これで歌いたい曲がすぐに見つかるぞ。CMソングやドラマの主題歌など、曲名がわからないときに大活躍なのだ。

ウラワザ「超低音」で遊べ！

セガカラで男女の声の声質を逆にしちゃう、「チェンジ機能」を使った㊙テクニックがあるのだ。普通、女性が男性の曲を歌う時に使う「女→男」ボタンを男性が使うと、驚くほど低い音を出すことができる。これをアニメソングや、ウケ狙いの曲を歌う時に使うとメチャ効果的。同じように女性なら超高温が使えるぞ。

●次号からはゲームミュージック、アニメソングのヒットチャートを掲載!!

コミック：藤本秀明　イラスト：鈴本裕

東京・お茶ノ水ー
SEGA EX編集部
上の方。
YWCA
ポコ
こっ
きぇーーっ
もうっこうはさんー!!
ゴンゴンッ
あたしは 大鳥居リニ子!
読者ページを担当する
あなたのパートナーーよ!!
ちっ やっぱ俺
ゲーセンで慣れてる
から パッドじゃ
つらいよな……
はっ
ハッ
入力装置のせいに
するようになったら
ゲーマーとして最低ね
ちばば!!!
ぎて
さたーーん大好き♡
なんだと
この……
あがっ
ばん!
ヘタクソなゲームなんか
やってないで 読者様に
パピューーンの 説明を
するのよ!!
リニーー子
だと…?
さてはテメー
PSの回し者
だな!!?
リニー…子
…ソニー…
ぎゅううう
ばたばた
はっ
なんで
そーなんのよ!
この胸の
SEGAの字が
見えないの!?
ずいっ
…?
…あ ホントだ…
なっ…ち
近づきすぎ
よ… この…

アナタののーてんを直撃する読者ページ

セガEXの読者ページ「せがパピューン」！　っていきなり、しょーもないタイトルに力の抜けちゃった人も多いと思いますが、ひとつ長い目で見てやってください。いい加減ですいません。こうなりゃ日本一いい加減な読者ページを目指しまひょーか、ゲヒョヒョ（←反省の色ゼロ）。

「ゲーム雑誌に読者ページのひとつもなくてどーする！」という編集長のツルの一声だけで、とりあえず始まった日本一いいかげんな読者ページ〈せがパピューン〉！　……なんか書けば

あのサラダレさ?

他誌さんの話なんだけど『グレート○ターンZ』の表紙の女の人って、けっこう〝サラ〟入ってるよね。ウエストくびれちゃってるし、ムネもバーンだし。スゲェ気になっちゃって夜も眠れないもんだから、直接編集部さんの方に電話して聞いてみたわけ。したっけ、「あぁ、あれはサラ・ブライアントです」……って、てっきり答えてくれると思ったら、かなり親切な対応で「あの人はトレイシー・アンさんという普通のモデルさんですよ」というマジメなお答え。そんじゃ、今度うちの雑誌で下着姿のグラビアでも……ジュル……。

書くほどしまらないんスけど、とりあえず一発目ってことで、〈せがパピューン〉の基本的な仕組みを説明しま〜す。

読者ページの命といえば、やっぱりハガキ。〈せがパピューン〉でも、読者のみんなから投稿を募集します！　両手をあげてすみやかに投稿するも、朝一番に投稿して好きな女の子の机の上にはらばいになってエヘエヘするもアナタの自由（意味不明）。ハガキを選ぶのは下のマンガに出てくるような連中だし（あ、N雲さんは別ね）、ハナクソほじりながら適当にイラストでも描いて送れば、まず採用は間違いないでしょう。メイビー。

もちろんタダとはいいません。ハガキ採用者には〈パピューンポイント〉を進呈。なぬ、そんなワケのわからぬモノはいらない？　いやいや、これがポイント集めておくとね、あとあと効くんだ。いやマジで……。すいません、実を言うとまだ何も考えてませんでした。とりあえず夢はでっかく、半年間の最多ポイント獲得者には和田アキ子１年分……じゃなくて『バーチャ３』筐体プレゼントってことにしとくか、ウヒョヒョヒョ（←結局ウソ）。

なんて冗談はさておき、実際ハガキこないとページ作れないんで、ひとつよろしくお願いします。アナタの身の回りで起こったことを書いてくれてもよし、ニャントロ星からの怪電波を受けて描いたイラストを送ってくれても全然オッケー。もちろん、後から出てくる企画コーナーへの投稿もすみやかにね（←しつこい）。面白い企画そのものを送ってくれれば、ページ担当のちばばから菓子折のひとつも届くかもしれません。賞味期限の切れたぷよまんとか……。

イーカモ その１

パピューンポイント集めれば、きっと豪華な賞品が……

“ポイント集めて商品もらう”は読者ページのお約束

1 とりあえずハガキを送ってみる → **2 あっさり採用** → **3 パピューンポイントをGET！** → **4 果報は寝て待て**

ちばば「ハガキが採用されれば、〈パピューンポイント〉を獲得。編集部にデータになって残るんだってさ」

ソニ子「基本はハガキ１枚の掲載で〝１パピューン〟獲得。特別に面白かったら、２パピューン、３パピューンあげるけどね」

ちばば「半年ごとに集計して、いちばんポイントをあつめた人には豪華賞品をプレゼント。もしかしたら、N雲さんが何かくれるかもしれないし、じゅるじゅる（←よだれ）」

ソニ子「まだ賞品も決まってないのに〝豪華〟なんて言い切っていいのかしら……」

ボクの18禁対策

今年の10月以降からはいわゆる「18禁」のソフトが出なくなるって話はみんな知ってるよね。残念というか、寂しいというか、楽しみが減るというか……。そういった人たちに朗報。なにかが禁止されると必ず必要になるのが、それを取り締まる人。だよね。だからきっと、ＳＥＧＡの本社あたりに「ソフ倫」（映倫とかビデ倫とかと同じ機関）ができると思うワケですよ。だからど〜してもサターンの「18禁」がスキ！　という人は、ＳＥＧＡに入社してその部署に入るのだ！　希望の光が見えてきたでしょ？

イーカモ その2

投稿ハガキは皆平等！　その号の採用ハガキから選ぶ、
ハガキ平等プレゼント

ソニ子「半年もちまちまポイント集めてられっか！　っていう短気は損気なアナタのために……〈ハガキ平等プレゼント〉を行いまーす」
ちばば「その号で採用されたハガキだけで抽選を行うミニプレゼントってやつだね。プレゼントは毎号変わるから楽しみだし」
ソニ子「欄外ネタだろうが、描くのに１カ月かかったイラストだろうが、みーんなチャンスは一緒。ハガキの少なさそうなコーナーほどねらい目ね」

イラストだろーが
はみだしだろーが
採用されれば
チャンスはいっしょ!!
弱小コーナーほど
ねらいめなのだ!!
出すべしっ!!!!!

ページをめくれば、投稿地ゴクの甘美なワナの数々がアナタをお待ちしています。

ハガキの送り先

わけもわからず投稿すること！

ちばば「てなワケで、次のページで企画コーナーの紹介をしてるから、よく読んでハガキを送ってくれー。ちばばのお願いだよ」
ソニ子「基本的にハガキで募集するけど、封書でもＯＫよ」
ちばば「黒いペンでしっかりとした字を書いてくれい。薄くて死にかけてるような、なよなよした字はのっけないぞ」
ソニ子「そうそう。イラストはカラーで色をつけても、載るときには白黒になっちゃうからね。もったいないけど」
ちばば「お小遣いの続く限りハガキを送ってくれていいよーん」

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館㈱メディアワークス
電SEGAパピューン
「○○○○」係

コーナータイトル名も書いとくれ

今ならどんなハガキも即採用!?
だまされたと思って、送ってみることを勧める

編集ダメマン　クソ忙しい時に福岡まで出張に行って「フグの刺身」を喰ってるヤツ。午前11時から取材なのに夕方６時に出社するヤツ。バイトの女の子がミニスカートで来るとやけに仕事がはかどるヤツ。編集長に記事の原稿書かせて床で寝てるヤツ。会社の応接室のソファーで寝ててそのまま忘れ去られるヤツ。取材先で可愛い娘がいるとそのままついて行っちゃうヤツ。うちの編集部はそんなヤツが頑張っています。え？「ヤツら」じゃないのかって？　ちがいます、これは全部ひとりの編集者のことなのでした。

みなさんは、セガのハンディゲーム機「キッズギア」を知っているかな？　これは、言っちまえばカラー版のゲー○ボーイみたいなモンです。あまり知られていないけど、2D格闘の『バーチャ2』が遊べるのは、世界でもこのマシンだけ。このコーナーは、そんなキッズギアをみんなにも楽しんでもらおうというものです。「オレも持ってるぜ！」とか「他にどんなソフトがあるの？」っていうハガキをいっぱい送ってちょーだい。

みんなの はなしあい広場

ここはみんなの話しあい広場。読者のみなさんを交えて、おだやかに話しあいをするためのコーナーです。毎月、話しあいの内容をひとつ決め、それに関する意見をみなさんから募集します……。

というのはタテマエで、実際は「チキンの主張」や「某アニメのエンディングのコト(古いって)」など、とってもさわやかなテーマについて、みんなで血生臭い議論をかわそうというのがこのコーナーの目的。正直、掲載できるようなジェントルなハガキが送られてくるか心配でーす。ほら、みんな自分の好きなことに関しては結構アツくなるでしょ？　アホとかマヌケとかならともかく、「前号で偉そうに意見を載せていた埼玉県のＳは、中学生にもなってウンコをもらしたウンコ野郎で、本名は……」とかっていう、ミラクルパンチ的な個人攻撃はやめましょー。別に強制はしないけど。それから、話しあうテーマについても随時募集。ゲームに限らず、アニメや映画、色んなジャンルからテーマを見つけられるはず。そういう意味では、ゲームの中でもサターンだけに限定はしないつもり。「ＰＳの某有名ゲームの"オマケはどっちだ!?"」とか「某64ビットマシンへの浮気ゴコロ」などなど、燃え盛る火にガソリンをぶっかけるような議題をたくさん考えてね。とりあえず、来月のテーマは下の通り。ブームの方はひと段落だけど、まだまだ叫び足りないはず。

来月の議題　文句があるならかかってこいよ！『バーチャロン』闘いの美学

となりのセガマニア　自薦、他薦を問わず……　セガマニア大集合

自分がどれだけセガマニアかを自慢しあう、イヤ～なコーナー。「オレなんかいまだにセガマークⅢ持ってるもんね！」、「グググ、オレなんかソニックチームの中サンのサインもってるもんね！」、「オ、オ、オレなんかオレなんか……親父ソニックだもん!!」といった自慢話を大募集。自薦、他薦問わないので、セガマニアの友達を本人に内緒で紹介してくれてもＯＫ。また、投稿の際には、できれば証拠の写真なんかも同封されていると採用率がグッとアップ。ただし、現物をそのまま送ってくれた場合には、返送できない場合もあるから、なるべく写真を撮って送ってくれ。複数の投稿があった時には、「今月のセガマニア」として1名を選出する予定。追加のパピューンポイントも考えてたりします。それから誰かセガの美人広報さんの電話番号知ってますすっていうヤツいない？　いたら内緒で教えてくで──!!!

フキダセ青春

はいもうひと目見てわかりますね。そうです、ここはニュートラルコーナー……じゃなくて、フキダシにおかしなセリフを入れて笑っちゃおう！　というコーナーです。そんだけです。おちまい。……だめ？　だーかーらー、右の課題をコピーにとってフキダシにセリフを入れるの！　今回のお題は『バーチャ』のアキラと『グレイテストナイン』の落合。どっちのお題で応募してもいいけど、あまりにもつまらないネタは、サラシモノにして1パピューン没収の刑に処す（それでも「ハガキ平等プレゼント」の対象にはなるけど）。でも、絶対いるんだよなー、サラシモノ狙うヤツが。そういうの好きだからいいんだけど。ちなみに例題はあくまでも悪い例です。こんなネタは駄目だぞ、という意味で書いてみました。ほ、本当だぞ！　一生懸命考えたんじゃないからな！　チキショー！　面白いと思ったのにー！！

地獄のサターンもアレしだい　ビッグなゲームを作ろう

あ～金がほしいなあ。10億円ぐらいあったら、メチャメチャ金かけて、今までにないようなビッグなゲームを作るのになあ。俺だったらまず、内田有紀とか鶴田真由なんかの顔を札ビラではたいて、実写版の『ときメモ』みたいなゲームを作るなあ。あとは、莫大な使用料を払って、2002年のサッカーワールドカップの実写版ゲームを作るかなあ。選手の動きは全部モーションキャプチャーなの。それと、ゲーム画面が飛び出して見えるバーチャルゴーグルを開発して、自分専用のスケベソフトも開発して、しかもそのモデルにはウレ線のアイドルを起用しちゃって、ムービーの収録現場に立ち会っちゃったりして、そいからそいから……というような、お金があればという前提のとりとめもないゲーム企画妄想を募集。

セガサターソMAGAZINE　何でもアリの新着怪情報！

最初に言っておくけど、このコーナーのタイトルは誤植じゃありません。サターンじゃなくて、サターソです。「タイトル間違ってますよ」という指摘の手紙がいっぱい来たら恥ずかしいからね。このコーナーではゲームソフトやゲーム業界に関する怪情報を募集。バレバレのインチキネタでもガシガシ掲載していく。「"サターン座椅子"の次のグッズは、どうやら"サターンおまる"らしい」とか、「ナイツの発売日を聞いた鈴木裕がひと言"そんなに待てナイッツ"と言った」とか、変なニュースを送ってちょーだい。もちろんホントにありそうなヤバいゲーム業界怪情報も教えてね。もし、この読者ページが不自然な終り方したら、それは触れてはならないホンマモンのネタが載ったという証なのだ。

神様、仏様、N雲様

「あのゲームをサターンに移植してほしい！」とか「あのゲームの続編を出してでー」とか「オレをセガのマスコットキャラにしろ～」とか「大鳥居（セガの最寄り駅）遠いぞ～」などなど、アナタからセガへの要望を大募集。他機種からの移植希望や自分で考えたゲーム企画、はては苦情や文句から業務報告まで、ハガキに書いて送ってほしい。集まった意見はちばばが責任もってまとめあげ、N雲さんに送りつけるぞ。真剣な質問にはキチンと回答をもらえるかもしれないし、もしかしたら、読者の意見が新たなヒット作を生み出したりするかも？　あ、そうそう、「○×のアイテムはどこにあるんですか～？」みたいな、ゲームのヒントとかは聞いてこないように。そういうことは自分で考えましょー。

小四理科　ゲーセンで見つけられる生き物

みなさん、こんにちは～……う～ん、返事が聞こえないな～。恥ずかしがりやさんはだ～れだ？(←アホ)教室のみんなは、ゲームセンターに棲んでいる生き物をみつけたことがあるかな？　このコーナーでは、みんなの家の近くで見つけることのできる、いろいろな生き物を募集します。『負けるとイスを蹴り倒す対戦野郎』とか「ヤル気ゼロの茶髪店員」とか、あやしい生き物の観察記録の投稿を待ってるよ。ただし、観察の途中でインネンつけられても責任もてましぇん。こんなヤツがいました、というイラストなり、文章なりを送って下さい。あと、ゲーセンで使われるスラング(俗語)も募集中。みんなの間だけではやっているような、あやしい言葉をドヘドへ送るように。それでは、また来週～(←ウソ)。

編集者ゲーム戦記　つい先日新宿のゲーセンに立ち寄って、バーチャ2の対戦台で燃えてたらさ、フラーっと入ってきたニーチャンがオイラの前に座ったワケよ。そのニーチャンのキャラがアキラだったから「ケッコーやるのかな？」と思ってたら、いきなり2連勝（もちろんオイラがだよ）。なぁんだ楽勝じゃん、とか思ってやった3回目の2本目。いきなり開幕の数秒後に喰らってしまいました「岐阜コンボ」。え、岐阜コンボを知らない？　んじゃ、今月の特集を見てよ、そりゃスゴイから……（でも、これだけ狙ってるのもねぇ）。

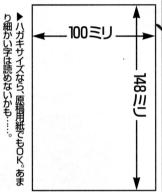
ダメマンの座薬

ゲームは麻薬である。その面白さを一度知ってしまったら、二度と社会復帰はできない。そんな人間のことを人は“ダメマン”と呼ぶ。現に「電撃SEGA EX」の編集部は編集長を皮切りにダメマンの集まりで形成されている。世の中にはゲームにおぼれたダメマンが大勢いるのだ。そんな悲しい男たち、女たちの「俺はこんなにダメマンなんだー！」という心の叫びを募集する。うまくいけばダメマンから脱出するためのアドバイスをしてあげられるかもしれないし、単に自分のダメマンぶりを全国に披露するだけかもしれない。「ＲＰＧのやりすぎで、初めて彼女の家に行ったとき、無意識のうちにアイテム（下着）の入ったタンスを開けてしまいました」とか「寝ている人がいると、おもわずダウン攻撃してしまいます」といった話はいくらでもある。こんな愛すべきダメマンたちよ。恥ずかしがらずに、すべてを告白しなさい。愛の座薬があれば、きっといつの日か普通の人に戻れるでしょう。

コマネチ めざせ少年マ◯ジン

４コママンガのないクリープなんて、コーヒーのないマリームみたいなもの。って何書いてるのかわかんないけど、とにかくコママンガが、読者ページにとって重要な存在であることは間違いない！そこでこのコーナーでは、読者のみんなからコママンガを募集するのだが、特に４コマに限定しない。２コマ、３コマ、１００コマだってアリなのだ。ハガキで１００コマはまず無理だろうけどね。ただし、サイズは官製ハガキの大きさに限る。編集部の人間を笑い死に、冥界行きにさせるようなラブリーな作品を待つ。

▶ハガキサイズなら、原稿用紙でもOK。あまり細かい字は読めないかも……。

オレ様の超必殺技

ゲームのプレイスタイルなんてのは、千差万別、十人十色、桃色吐息。それぞれが独自のノウハウを持っていてあたりまえ。そこで、このコーナーでは、読者のみんなが持っている自分だけのゲームテクニックを大ぼしゅー！　家庭用、業務用、ゲームのジャンルなどは一切問わない。『バーチャロン』におけるオリジナル必勝パターンでもいいし、落ちモノパズルの究極連鎖テクニックなんてのもアリ。もちろん、相手のコントローラーのボタンに瞬間接着剤を塗っておく、対戦相手のリバー（肝臓）にいきなりデンプシーロール、といった邪道ワザも同時に募集する。緊迫した対決のさなかに、ボソッとつぶやいて相手をひるませる一発ギャグなんかも送ってちょーだい。

それから、コマンド入力が必要なワザの場合は、入力方法も詳しく書くこと。画面写真が撮れたらモアベター。ポラロイドカメラ、またはビデオテープでもオッケーだ（返却はできないので注意）。もしも、ハガキがいっぱい送られてきたら（希望的観測）、その月のネタの中から「今月の超必殺技」を選出。追加のパピューンポイント進呈も考えているぞ。

AM36研

ようこそ、秘密地下組織ＡＭ３６研へ。ここは、セガでもトップシークレットとされている部署だ。えっ？　何でそんな部署がこんなところにコーナー開いてんだって？　フフフ、それは……ひ・み・つ。って実はなんにも考えてねーんじゃねーか！　そうですここは読者のみなさんのアイデア次第で、どうにでもなっちゃうという、とんでもない無責任コーナーです。煮るなり焼くなり揚げるなり、好きにしてやって下さい。

ふう……いまのご時世、やっぱりアニメネタははずせません。てなワケで、このコーナーはゲームファンであり、なおかつアニメファンでもある、濃ゆ〜いアナタのための心のオアシスです。はっきり言って、このコーナーは治外法権。アニメに関するイラストを描いてもいいし、アニメグッズの自慢をしてもいいし、宿題のわかんないところを聞いてもいいし、遠足のおやつが３００円を超えてもいい。とにかく、なんでもありっス。「アニメのＬＤにハマってしまって、人としての生活レベルを維持できません」とか「５時からのＴＶアニメを、リアルタイムで見るために会社やめました」といったアニメジャンキーからの人生相談も随時受け付け中。担当のちばばやソニ子も同類なので、たっぷりお互いの傷をなめあえます。もちろん、アニメ＆ゲームの声優関連の情報もここに掲載していくつもり。だれにも邪魔されることのない、遠い世界へと手に手を取って旅立ちましょう。

電撃SEGA EX主催 『グレイテストナイン'96』ホームランコンテスト!!

豪華賞品付き誌上ゲーム大会開催！

『グレイテストナイン'96』（7月29日発売）を使用したホームランコンテストを開催。成績上位者には豪華賞品も用意されてるから、下記の大会規定をよく読んで、どんどん参加しよう。応募のあて先は下記の通り。

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
㈱メディアワークス
電撃SEGA EX 編集部『GN96』係

競争結果
1P 江藤

ホームラン競争のあとの…この画面を送ろう！

大会規定

1.「ホームランモード」を使用。球数は10球を選択すること。
2. 使用する選手・球場などは自由に選択可能。風の有無・強弱・方向などは考慮しない。
3. 成績は、以下の基準で決定する。
①10球中、打ったホームランの数。
②本数が同じ場合、打ったホームランの最大飛距離。
③最大飛距離が同じ場合には、打ったホームランの平均飛距離。
4. 応募は郵送に限る。「競争結果」の画面を撮った、写真かビデオテープ（ＶＨＳのみ可）を郵送すること。その際、右の応募用紙に必要事項を記入して、写真の裏側かビデオテープのラベル面に張り付けること。ビデオテープで応募する場合は、必ずテープの頭から録画して下さい。
5. 締め切りは9月20日、当日消印有効。最終結果は、本誌12月号（10月21日発売予定）で発表する。成績優秀者に豪華賞品（その詳細は次号を待て！）を進呈するほか、毎月1名選出される「月間MVP」には、セガから記念品が贈られる予定。

応募用紙（コピーして使うべし）

記録 HR　　本	最大飛距離 MAX　　m
住所□□□-□□ 都道府県	
氏名	PN（　）
TEL（　）	年齢　　歳

編集者ゲーム戦記 2

5月中旬『NiGHTS』のサンプルROMを入手。さっそく編集部に持ち帰って遊びまくり（もちろんお仕事ですけど）。したっけ、スゲェー面白いわけですよ、これが！　別にこんな欄外だし、誰も読んでないだろーから、宣伝なんてことじゃなくって書いてるんだけど、マジ楽しいッスヨ、これ。んで、調子こいてずっとやってたら、ギャラリーが集まって来ちゃったのよ。そしたら、そのうち後ろの方で変な音がしたんだわ。後で聞いたら、徹夜明けの編集者がゲーム画面見てて、酔っちゃったんだって。バカだわな……。

SEGA仙人の［ゲーム見聞録］

其の一
ゲーセン銀座物語

創刊からいきなり始まった、スーパー・ノスタルジック・コラム！ これを読んで、歴史に浸れ!!

I am "SEGA SENNIN"

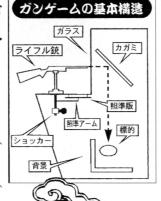
セガ仙人……それは、ＳＥＧＡの前身であるローゼン・エンタープライゼスに入社以来、苦しかった黎明期から、現在のセガサターンが爆発的な売り上げを誇るようになるまでを、一社員として会社の内側からしっかりと見守ってきた人物である。そのＳＥＧＡに関する情報量の多さは、まさに生き字引。さらに現場関係の知識に至っては、ある意味で、社長をも凌駕するとまで言われている（…かも）。彼は現在、会社を定年退職し、神奈川県の奥深い瀟洒な住宅街（ってどこが山奥やねん）に居を構え、悠々自適な生活を送っている（ってどこが仙人やねん!?）。
その仙人が、ついに表舞台に登場する！

いや、どうも、失礼します。なんか、大袈裟に紹介されちゃってますけど……。そんな「ＳＥＧＡ仙人」なんてほどのモンじゃなくて、なんか長く勤めただけというか……。引退して、隠居して、これからゆっくり遊んで暮らそうかな、と思ってる頃に、ＳＥＧＡ ＥＸの編集者さんに見つかっちゃいましてね。でもまぁ、乗りかかった船ですから、昔のことなどツラツラと書いていきましょうかね。

私がセガの前身であるローゼン・エンタープライゼスに入社したのは昭和34年の６月でした。その当時は、４年後の東京オリンピックを目指して日本中が活気に溢れていました。すでに東京は太平洋戦争の廃虚の名残もすっかり無くなり、経済も上向きになり、道路には手軽な軽三輪ダイハツ・ミゼットや、あの有名なフォルクスワーゲンに似たスバル、普通乗用車ではトヨタ・クラウンやニッサン・ブルーバードの最初のモデルが走り、主要道路は混雑し始めていました。ホンダのスーパーカブも自転車を押しのけて盛んに走っていました。

そんな、入社して２年目のある日、出社すると倉庫になにやら怪しげな形をした機械がたくさん並んでいるではありませんか。箱には鉄砲やピストルが取り付けてある。近づいて見るとアメリカ製のピストル射撃のゲームマシンです。こんな物いったいどうするのだろうと思っていると、しばらくしてその答えがわかりました。

その頃は、ゲームセンター（最近はアミューズメント施設とか言うらしいですが）なんてものはなく、幼児や学童を対象としたパチンコタイプやスマートボールタイプのゲーム機が、デパートの屋上や遊園地などに並んでいるだけでした。そんな頃、今は無くなった日比谷映画と有楽座のふたつの映画館の３階部分を結んだ通路がアーケードのようになりました。倉庫のゲーム機がそのアーケードに並べられることになり、「日比谷ガン・コーナー」と名付けられました。本格的ではないのですが、これが日本で最初の独立したゲームセンターでしょう。なんと言っても、あの読売新聞ニュースが取材に来たほどですから。もちろん担当は私でした。

濡れた床にビリビリ！

ゲームに使われていたライフルは、本物のレミントン22口径でした。もちろん実際に使えないように、肝心の発射機構部分は取り外されて溶接してありましたが、アメリカはスゴイことをすると感心しました。さらに驚いたのは光電管を使った『ベアガン』という光線銃でした。熊の胴体に光電管という真空管があり、銃の方は銃身内部に豆ランプがあり、レンズで光を絞られた光が光電管に当たれば熊は立ち上がって吠えるのです。今なら光電管はフォトセルなどの受光素子が使われるのでしょうが、当時は真空管でした。この『ベアガン』はアメリカ西海岸のディズニーランドで今でも見ることができます。

ライフルのゲーム機は、引き金を引くとガーン！という音と共に激しい衝撃が起こり、本物のライフルを撃った気分になれました。しかし、銃床をしっかり肩に当てて撃たないと、顎を思いっきり銃床で叩かれて目を白黒させることになります。その衝撃を起こす仕掛けも至って簡単。ライフルを取り付けてある支柱に、大きな電磁石が取り付けてあります。引き金を引くとスイッチが入り、強力な電磁石が主柱に勢いよくぶつかって銃に衝撃が伝わるのです。

昭和35年頃は、戦争で銃を撃った経験のある方も多くいました。ある日、ひとりお客さんが基本にかなった見事なスタイルで銃を構えたままじっとしているので、どうしたのかと思い声をかけました。

「どうぞ撃って下さい」
「早く、そのガラスを上げてくれよ」
「あの…そのまま、撃つんですが……」
「そんじゃ、ガラスが割れちまうだろが！」
本当に弾が出ると思っていたのでしょう。説明したら驚いていましたが、さすがは銃の経験者。成績はかなりのものでした。

その後、しばらくは平穏に営業していたのですが、雨の日に事件が起きました。ガンコーナーの床はセメント張りですから、雨の日は傘の滴で水溜まりができます。できるだけ拭き取りますが、完全には乾きません。「まぁ、ほこりが舞い上がらないからいいか」などど思っていたのが間違いの始まりでした。この事件の後に解ったのですが、使用回数の多いマシンは衝撃を起こすたび、ライフルから支柱のパイプを通っているワイヤーが、パイプに擦れて裸線になってしまうのでした。ライフルに衝撃を与える電磁石は100ボルト。銃に漏電すると大変です…。突然、男のお客様が「ぎゃっ」と悲鳴を上げました。駆けつけると、手をぶるぶる振るわせています。
「どうかなされましたか？」
「バカヤロー、感電したんだよ！」
威勢よく怒っている割に、涙目だったので、悪いと思いながらも笑ってしまいました。（次号へ続く）

『ばよえ～んツアー'96』全国各地で開催！

『ぷよぷよ』シリーズでおなじみの、“のーみそこねこね”コンパイル主催によるイベント、「ばよえ～んツアー'96」が今年も開催される。期間は7月24日から8月24日までの1カ月間で、開催地は全国16カ所（昨年の2倍！）。ぷよぷよのゲーム大会や新作ソフト発表会、ぷよまんの出張店舗などイベントも盛りだくさん。このイベントに関する情報はコンパイルのテレホンサービスでも教えてくれるから、興味のある人は右の番号にかけてみよう。

ばよえ～んツアー'96スケジュール		
7月	24日(水)	愛媛FAZ産業交流会館
	27日(土)	熊本イベントホール・モック
	30日(火)	博多スターレーン
		金沢流通会館
8月	1日（木）	新潟県央メッセピア
	2日（金）	鹿児島県総合体育センター体育館
	4日（日）	仙台アズテックミュージアム
		大阪WTC(まんが博覧会内)
	6日（火）	静岡アクトシティー浜松
	8日（木）	旭川地場産業振興センター
	13日(火)	札幌テイセンホール
	15日(木)	広島サンプラザ
	17日(土)	青森産業会館
	18日(日)	名古屋吹上ホール(ゲームザウルス内)
	20日(火)	栃木宇都宮産業展示館
	24日(土)	東京ビッグサイト(東京ゲームショウ内)

テレホンサービス

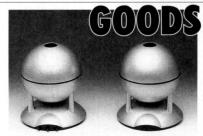
082-263-6165

コミック、アニメ、ガレージキット……東京の気になるホビースポットには、「東京攻略マップ'96」でアクセスせよ！

弊社より『東京攻略マップ'96 コミック、アニメ＆ホビースポット完全ガイド』が7月上旬に発売される。コミックやアニメ、ガレージキットといった、マニアックな商品を扱っている東京近郊のショップ情報を満載。秋葉原や新宿、渋谷などエリア別のショップ紹介や、世界最大のマニアイベント「コミケ」の情報まで完全網羅しているぞ。

←この一冊を手に入れれば、どんなマニアも東京で迷うことはない!?

ゲームの臨場感を盛り上げるバーチャルサウンドスピーカー『パレーラ』

スギヤマエレクトロンより、3次元立体音響プロセッサーICを搭載したスピーカーシステム『パレーラ』が登場。360度方向への音の広がりを追求した球体スピーカーボックスにより、3次元的な音響空間を作り出している。アンプ内蔵のため、すべての音響装置に接続することが可能だ。ゲームプレイ時に使用すれば、臨場感も抜群。

商品名	パレーラ SEP-01
価格	13,800円(希望標準小売価格)
発売日	6月発売予定

あの『MIDI POWER Pro』の続編限定盤

MIDIデータ入りのフロッピーディスクが付いていることで好評の『MIDI POWER Pro』シリーズ第2弾。『沙羅曼蛇2』と『ツインビーヤッホー！』から14曲を収録。もちろんMIDIデータも付いてる限定盤だ。

発売元	キングレコード
価格	3,800円
発売日	6月発売予定

CD

EX エックス ウラワザ情・報・局

ゲーム雑誌といえば必ずあるのがウラワザページ。もちろん本誌にもあります。みなさんのハガキ＆FAXが頼りなのでどしどし送ってきて下さいね。

ボスとボーナスゲームが増えるっす

●2度あることはサンドアール

まず、フリープレイモード画面で✚上、上、下、下、左、右、左、左、Ⓑの順で押す。いったんメニュー画面に戻るので再びフリープレイモードに入る。するとボスゲームが追加されているぞ。もう1つの方もフリープレイモード画面で✚下、下、上、上、右、左、右、右、Ⓑの順で押す。するとメニュー画面に戻るので、またフリープレイモードに入ればボーナスゲームが追加されているのだ。

編集部情報

▲この画面でサクサクっとコマンドを入力しよう。

▶なんと！ 合計で8つもゲームが追加されるのだ。

ミュージックテスト＆シナリオセレクト

●3×3EYES～吸精公主～S

もうこのゲームをクリアしてつまんない！ そんな人にもってこいのウラワザを、2つ紹介しよう。まずは、ミュージックテスト。オプション画面でⓁ、Ⓛ、Ⓩ、Ⓨ、Ⓧ、Ⓢの順に押す。✚左、右で番号を変えて好きなBGMを聴こう。もう1つはシナリオセレクト。これもオプション画面でⓇ、Ⓡ、Ⓧ、Ⓨ、Ⓩと押して「EXIT」を選ぶと好きなシナリオをプレイできるぞ。

編集部情報

▲鼓膜がやぶけるくらいに聴いて聴いて聴きまくるのだ。

▶自分の気に入ったシナリオを選んでプレイしよう。

好きなキャラと自由に対局

●麻雀同級生Spacial

なんと、好きなキャラと対局できるというステキなウラワザを紹介するぞ。やり方は、タイトル画面でⓍ、Ⓐ、✚左、右、Ⓡ、Ⓛ、Ⓩ、Ⓒ、Ⓨ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓐのコマンドを5回くり返す。これで、好きなキャラと対局できるのだ。

編集部情報

▲この画面でコマンドを素早く入力。素早くってトコロがポイント。

◀はあー。どの女の子と対局するか迷ってしまいます。

2人プレイでGO！

●THOR～精霊王紀伝～

まず、武器選択画面で1コンのⓍ＋Ⓛを同時に押す。すると、上から半透明のレオンが登場するぞ。このレオンは2コンで操作できるので、友だちと2人で協力すれば難しかったところも楽に進めるようになるぞ。

編集部情報

▲Ⓩを押して武器選択画面にして、コマンドをプッシュ！

◀呼ばれて飛び出てジャジャジャーン！ てな感じですな。

無限コンティニュー

●2度あることはサンドアール

メニュー画面で「アーケード」を選択すると難易度設定の画面になるので、そこでⓁ＋Ⓡを押しながら3秒以内に✚上、上、下、下、右、左、右、左、Ⓨと入力。音が鳴れば成功。これで無制限にコンティニューができる。

編集部情報

▲3秒以内にコマンドを入力しないと成功しない。

◀もうこのウラワザがあればクリアも時間の問題ですな。

文中でⒶ、Ⓑなどの丸つき英字はAボタン、Bボタンを、Ⓢはスタートボタンを、✚は十字ボタンを指します。

EXウラワザ情★報★局 ウラワザデータベース

最新情報だけがウラワザのすべてじゃない。キミのソフト資産を有効に活用するためには、過去のウラワザ情報だって必要だ。このコーナーではデータの数々を五十音順に毎号掲載していくよ！

アイドル麻雀ファイナルロマンスR

アスク講談社／ETC

●メニューが消えて、さらに…

着せ替えモードでⓏを押すと、画面下のじゃまなメニューを消すことができる。さらにⒶで画面の拡縮。Ⓛ、Ⓡで服の変更。Ⓧで服を全部脱がすことができる。

アンジェリーク

光栄／SLG

●休みの日もOK

土の曜日に占いの館に行くと、休みのハズなのに相性占いをしてくれるぞ。

●隠しグラフィックが見れる

日の曜日に森の泉に行くとパスハとサラがいるので話しかける。この手順を3回おこなうと、隠しグラフィックが見られる。ちなみにデート中だとできない。

ヴァンパイアハンター

カプコン／ACT

●アペンディスク

オプション画面でコンフィグレーションの項目にカーソルを合わせて、アナカリスのファラオマジックのコマンド（中キック、弱パンチ、✚下、弱キック、中パンチ）を入力する。成功すると、アペンディスクという項目が追加される。このモードは、ラウンド数やゲームスピードなどいろいろ設定できる。

●隠し勝ちポーズ

アナカリス…COM戦でパイロンと対戦し2本目を、EX必殺技で倒すと見られる。

モリガン…✚上＋パンチボタン3つか、キックボタン3つを同時に押す。

サスカッチ…対戦相手にとどめをさした時に✚上＋キックボタン3つ同時に押す。

Wizard's Harmony

アークシステムワークス／SLG

●カーソルが大きくなる

カーソルが出ている状態で、Ⓩを押すとカーソルが大きくなる。

●生徒会長のイベント

6月から9月までの休日に魔法学科とギルドに10月から3月は普通学科行く。そうすると、ランダムに生徒会長に会うイベントが起こるので3つすべて見ると、卒業パーティーで生徒会長の隠しイベントが起こる。

X−JAPAN Virtual Shock 001

セガ／ETC

●ビデオ編集がすぐできる

セキュリティーAと会ってわざとゲームオーバーにする。そして、ゲームオーバー画面で、Ⓛ＋Ⓡ＋Ⓑ＋Ⓩ＋✚下を押しながら、Ⓧを2回押す。すると、画面が切り替わってビデオ編集室にワープする。ここで、X JAPANの映像が編集できる。

X−MEN

カプコン／ACT

●豪鬼を使う

グループバトル以外のキャラ選択画面で、カーソルを1秒ほどスパイラルに合わせる。その後、素早くシルバーサムライ→サイロック→コロッサス→アイスマン→コロッサス→サイクロプス→ウルヴァリン→オメガレッド→シルバーサムライの順にカーソルを合わせ、最後のキャラの位置で1秒待ってから強パンチ＋弱キック＋強キックを押す。2P側の場合は、カーソルを1秒ほどストームに合わせて、サイクロプス→コロッサス→アイスマン→センチネル→オメガレッド→ウルヴァリン→サイロック→シルバーサムライ→スパイラルの順にカーソルを移動する。

●ジャガーノートを使う

VSモードで、豪鬼と対戦した後にキャラ選択画面にもどったら、豪鬼を使っていた側の✚左上を2回押す。成功すると、カーソルが表示されずにジャガーノートが選べるようになる。

●その場でコンフィグ

戦闘中にポーズをかけてⒶを押すと、ボタン配置などが変更できる。

●かんたんキャラセレクト

VSモードで、勝敗が決まったあとに対戦成績がが表示されたら、Ⓛを押しながらⓈ。これでキャラ選択画面をロードせずにキャラが選べるようになる。

●アーケード盤のデモ

ゲームを起動させて2コンのⒶ、Ⓒ、Ⓢを押し

ウラワザデータベース

続ける。すると、デモがアーケード版とまったく同じになる。

●画面幅を変更

オプション画面でデータリセットの項目にカーソルを合わせ、✚下、上を10回繰り返す。すると、画面幅という項目が追加される。

●かんたんコンティニュー

アーケードモードで負けた時Ⓛ+ⓢを押し続けると、ロードせずにキャラやステージは同じでゲームが始まる。

F−1 Live Information

セガ／RCG

●周回数を変える

1周…Ⓡ+Ⓧ+Ⓨを押しながらⓢを押す。
2周…Ⓡ+Ⓧ+Ⓩを押しながらⓢを押す。
3周…Ⓡ+Ⓧを押しながらⓢを押す。
4周…Ⓡ+Ⓨ+Ⓩを押しながらⓢを押す。
5周…Ⓡ+Ⓨを押しながらⓢを押す。
6周…Ⓡ+Ⓩを押しながらⓢを押す。
7周…Ⓡを押しながらⓢを押す。
9周…Ⓡ+Ⓧ+Ⓨ+Ⓩを押しながらⓢを押す。

●順位を変える

1位…Ⓛ+Ⓧ+Ⓨ+Ⓩを押しながらⓢを押す。
4位…Ⓛ+Ⓧ+Ⓨを押しながらⓢを押す。
7位…Ⓛ+Ⓧ+Ⓩを押しながらⓢを押す。
10位…Ⓛ+Ⓧを押しながらⓢを押す。
13位…Ⓛ+Ⓨ+Ⓩを押しながらⓢを押す。
16位…Ⓛ+Ⓨを押しながらⓢを押す。
19位…Ⓛ+Ⓩを押しながらⓢを押す。
22位…Ⓛを押しながらⓢを押す。

●効果音を鳴らす

タイトル画面で、Ⓛ+Ⓡを押したままスタートを押す。そして、どのモードでもいいからゲームを始めると、シフトチェンジするたびに効果音が鳴る。

●カメラワークモード

オリジナルモードでゲームを始め、走行中にポーズをかけて、✚下、上と5回繰り返したらⓍ、Ⓨ、Ⓩを押しながらⓢ。ポーズを解除すると、自車をカメラで撮影したようなアングルになる。

●スーパーティレル

マシンセレクト画面で片山右京のティレルを選ぶ。そのあとATかMTを選ぶ画面の時に、Ⓑを押しながらⓢ。これで性能がアップしたスーパーティレルになる。

おーちゃんのお絵かきロジック

サンソフト／PZG

●お手つきがなくなる

お手つきのマークがたまってきたら、ゲームを中断する。そして再び中断したデータで、ゲームを始める。すると、お手つきのマークがなくなっている。

オフワールド・インターセプター エクストリーム

BMGビクター／RCG

●お金が増える

オプション画面で、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒの順に押す。これを6回繰り返してからⓁを押す。そして、ゲームを始めると、お金が999万9990になっている。

ガーディアンヒーローズ

セガ／ACT

●デバックモード

オプション画面でディップスイッチにカーソルを合わせて、Ⓐ+Ⓒ+Ⓨを押し続ける。すると、新たに「DEBUG」など3つ項目が追加される。

●ランディの隠し必殺技

✚右下+Ⓒ（右向きのとき）で炎系の隠し必殺技が出せる。

●コンティニュー増加

まず、ストーリーモードをイージーで始めて、わざとやられて1度ゲームを中断する。次に難易度をハードに変更して、ゲームを再開する。すると、イージーでのコンティニュー回数が継続されて、コンティニュー回数が増える。

GUNGRIFFON The Eurasian Conflict

ゲームアーツ／STG

●隠しコマンドいろいろ

敵が強くなる…タイトル画面で✚下、Ⓒ、Ⓒ、Ⓐ、ⓢの順で押す。
敵がレーダーに映らない…タイトル画面でⒷ、Ⓑ, Ⓑ、✚下、Ⓒ、ⓢの順で押す。
ターゲットマーカーを消す…タイトル画面で✚左、右、Ⓒ、Ⓐ、ⓢの順で押す。
何回でもジャンプができる…タイトル画面で✚上、右、下、左、Ⓩ、ⓢの順で押す。
連射&弾数無限…タイトル画面でⒷ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓒ、ⓢの順に押す。

完全中継プロ野球 グレイテストナイン

セガ／SPG

●大きい顔

「OPEN GAME」で対戦チームのマスコットが表示されたら、Ⓛ+Ⓡ+Ⓨを押し続ける。すると、各選手たちの顔が大きく表示される。

●エディットでの小ワザ

チームエディットでⓁ+Ⓡを押すと、ポイントの振り分けを最初からやり直すことができる。また、ネームエディットで、「を」の右にある空欄にカーソルを合わせてⒸ+Ⓛ+Ⓡを同時に押すと、英文字を使用することができる。

●スペシャルチーム

「PLAY MODE」選択画面でモードを決定したら、Ⓛ+Ⓡ+✚下を押し続ける。すると、選択できるチームに「アルティメイツ」と「パーフェクツ」の2チームが追加される。

●トーナメントで先攻後攻を決める

トーナメントモードで、両チームの旗が表示されてるときにⓁ+Ⓡを押しながら✚左（または右）。すると先攻後攻が自由に選べる。

●マスコットマークが動く

試合結果表示画面でⓏを9回押すと、画面に表示されていたマスコットマークが動き出す。

●完全な個人成績を見る

ペナントレースの試合後に見られる、20位までの個人成績表示画面で、Ⓧ+Ⓨ+Ⓩを押しながら✚下を押すと、20位以下も見ることができる。

●能力値アップ
ペナントレースモード以外で、スターティングメンバー決定画面になったら、「EXIT」にカーソルを合わせてⓁ+Ⓧ+Ⓨ+Ⓩを押したままⒶ。すると、選手全員の能力値が最大になる。

輝水晶伝説アスタル
セガ／ACT

●ステージセレクト
オプション画面で2コンから✚左、右、左、右、上、下、Ⓛ、Ⓡ、ⓢと入力。
次にタイトル画面で1コンから✚上、下、左、右、Ⓛ、Ⓡ、Ⓐ、Ⓨ、Ⓒ、Ⓩ、Ⓑ、Ⓧと入力。

●体力回復
ポーズをかけて✚下、Ⓡ、上、Ⓛ、Ⓧ、Ⓐ、Ⓨ、Ⓑ、Ⓒ、右、左と入力。
●自殺
ポーズをかけてⓁ、Ⓐ、Ⓡ、Ⓒ、Ⓑと入力。

機動戦士ガンダム
バンダイ／STG

●ステージセレクト
まず、ゲームを8回クリアする。そして、タイトル画面でⒶ、Ⓨ、Ⓒ、Ⓑと押す。すると、ステージセレクトの文字が出るので好きなステージを選んでⒸで決定する。
●ムービーセレクト
まず、1度ゲームをクリアする。そして、タイトル画面でⒶ、Ⓧ、Ⓑ、Ⓩ、Ⓒと押す。好きなムービーを選んでⒸで決定する。
●スタッフスクロールの文字が消える
エンディングでスタッフスクロールが流れている時に、Ⓐ、Ⓧ、Ⓑ、Ⓨと押すとスタッフスクロールの文字が消える。

きゃんきゃんバニー・プルミエール
キッド／AVG

●いきなりヌード
まず、ゲームを2回クリアして、また「最初から」を選んでゲームを始める。すると、ゲームを始めるとすぐに小川由真がヌードで登場する。

ぐっすんおよよ・S
エクシング／PZG

●変態モード
タイトル画面でゲームスタートにカーソルを合わせて、Ⓐ+Ⓑを押しながらⓢを押す。すると、変態モードに突入する。

●おやじモード
タイトル画面でオプションにカーソルを合わせ、Ⓑ+Ⓛ+Ⓡ+Ⓩを押しながらⓢ。次に、タイトル画面にもどり、Ⓛを押しながらゲームを始める。すると、オヤジモードになりプレイ開始のステージが選択できるようになる。また、ゲーム中にⓍ、Ⓨ、Ⓩ、Ⓛ、Ⓡのいずれかを押すとステージをクリアすることもできる。

グラディウス DELUXE PACK
コナミ／STG

●NOWAITモード
まず、ゲームを一度クリアする。すると、エンディング後のタイトル画面に「NOWAIT」が追加される。これは、画面が処理落ちしなくなる。
●最強装備でおなじみコナミコマンド
まず、難易度を「グラディウス」はサターンイージーかサターンディフィカルトに、「グラディウス2」はイージーでゲームを始める。そして、ポーズをかけて上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐの順で押す。ちなみに、このコマンドは1ステージに1回しか使えない。ただし、使わなかった場合は、倒したボスの数だけ使える数が蓄積される。

グランチェイサー
セガ／RCG

●コース増加
ストーリーモードの「ADVANCED」をクリア。エンディングのあとにフリーランモードを選ぶ。

クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険 上巻
セガ／ACT

●自機999
タイトル画面で✚上、右を9回、下を6回、左を7回、Ⓩ、Ⓧ、Ⓨ、Ⓨ、Ⓨ、Ⓩと入力し、タイトルの音が一瞬途切れたら成功。

●ステージセレクト
タイトル画面で✚左、上、右、下、下、右、右、上、Ⓡと入力。
●最終ボスと戦える
ステージセレクトのコマンドを入れたあと、✚左、右、右、上、右、右、上、下、右、右、上、Ⓡと入力。
●隠しボーナス
ステージ2－2を30秒以内にクリアすると、ボーナスが100万点入る。

クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険 下巻
セガ／ACT

●自機999
セレクト画面で✚右、上、左、下、右、下、右、上、左、下、右、下と入力。
●ステージセレクト
セレクト画面で✚右、上、左、上、右、上、下、上、左、上、左、上と入力。
●いきなりエンディング
✚右、上、左、上、下、上、右、左、上、右、左、下と入力。
●隠しボーナス
ステージ2－2を30秒以内にクリアすると、ボーナスが100万点入る。
●ステージ1、2のボスが操作できる
ステージ1…ボスが画面奥から手前に出てくる時、2コンの✚左、右入力したあと素早く✚右+Ⓑ+Ⓒを同時に押す。ステージ2…ボスがゴリラに変身した時に、手を上げて3回鳴く動作をする。この直後に2コンのスを押す。ただし、このワザはボスがゴリラのときだけ有効。

ウラワザデータベース

ゲームの達人

サンソフト／ETC

●お得パスワード

パスワード入力画面で「2,3,4,5,6,7,8,9」と入力。すると、ワールドモードの画面になり、11人の対戦相手を倒した状態で始まる。さらにモード選択画面にもどり、ここで修行モードを選び各ゲームを選択すると、プレイス達人、連珠3段、将棋4段の状態でゲームを再開することができる。

ゲックス

BMGビクター／ACT

●画面中に足跡

ゲーム中にポーズをかけて、そのまま数分待つ。すると、足跡が画面中に現れる。

GOTHA　イスマイリア戦役

セガ／SLG

●無限移動

ユニットを移動させるときにⓁ+Ⓡを押していると、マップのはしにぶつかるまで右に動き続けることができる。自分の行きたい方向が右側になるよう、向きを調整しておくとやりやすい。

●セリフが変わる

すべてのシナリオをクリアし、最初のシナリオからもう1回始める。すると、キャラのメッセージが多少変化する。

ゴールデンアックス・ザ・デュエル

セガ／ACT

●簡易セレクト

VSモードで勝敗が決まったら、「～WIN」と出ている時にポーズをかけてⓁを押す。これで、次の対戦での使用キャラが選択できる「セレクトモード」に入れる。

極上パロディウスだ！

コナミ／STG

●フル装備(極上パロディウス)

ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐと入力する。ただし、それまでにクリアしたステージ数＋1回しか使用できない。

●パワーダウン(極上パロディウス)

ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓐ、Ⓑ、または✚上、上、下、下、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓑ、Ⓐ。ポーズを解除するとパワーダウンしてしまう。

●2周目からプレイ(極上パロディウス)

タイトル画面でⒶを5回、Ⓑを7回、Ⓒを3回入力。これで、難易度の上がった2周目からプレイできる。

ゴジラ－列島震撼－

セガ／SLG

●ゴジラ踊る

ゲームオーバーになったら、1分ほど待つ。すると、突然ゴジラが現れ踊り出す。

●ステージセレクト

タイトル画面で✚上、下、左、右、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨ、Ⓩと押す。すると、ストーリストーリモードとマップモードのステージセレクトができるようになる。

▼素人ゲーマー日記▲ 沢内幸代

ウラワザ情報募集中！

ゲームライフにはウラワザは欠かせない情報。当然、ウラワザコーナーにはみんなの注目が集まっている。そこにキミの送った情報が掲載されたら…。しかも採用された場合はおもちゃ券がもらえるんだから、2倍のラッキー！　電撃SEGA　EX編集部「EXウラワザ情報局」係までよろしく！

ウラのウラまでお見せします。
電撃ウラワザ王
電撃攻略王
'96-'97年完全版
全ページカラー写真満載でわかりやすく解説。スーパーファミコンから新世代機まで主要9機種を完全網羅し、最新ウラワザも多数緊急収録。ウラワザを知りつくした「電撃」ならではの密度で贈る、ゲームファン必携の一冊だ。
●定価：1,400円 ●電撃ウラワザ班 特別編集
好評発売中

電撃SEGA EX 創刊号

読者アンケート

「電撃からサターン情報誌は出ないの?」。そんな声に応えて、ついに「電撃SEGA EX」発進！ 編集部では皆さんの声を誌面作りに活かしたいと考えています。ぜひアンケートにご協力下さい！

(1)今号で面白かった記事3つまでを下の表から選んで番号で答えて下さい。

(2)今号でつまらなかった記事3つまでを下の表から選んで番号で答えて下さい。

(3)今号の記事の内、何を読みたくてこの本を買いましたか？　3つまでを下の表から選んで番号で答えて下さい。

ゲーム情報
①バーチャファイター3　②NiGHTS　③銀河お嬢様伝説ユナ　④ダークセイバー　⑤バーチャコップ2　⑥ストリートファイターZERO2　⑦機動戦士ガンダム外伝　⑧スタートリングオデッセイ　⑨エターナルメロディ　⑩マイドリーム　⑪ファイティングバイパーズ　⑫ときめきメモリアル　⑬月花霧幻譚　⑭デカスリート　⑮誕生S　⑯がっちり買いま情報・その他　⑰ラングリッサーⅢ　⑱ドラゴンボールZ　⑲ソニック・ザ・ファイターズ　⑳ラスト　ブロンクス　㉑デッド・オア・アライブ　㉒特集・バーチャファイター2　㉓同級生if　㉔天外魔境　㉕闘神伝URA　㉖エネミーゼロ　㉗バーチャファイターキッズ　㉘サクラ大戦　㉙伝説のオウガバトル　㉚爆れつハンター　㉛エルハザード　㉜ニューソフトディスプレイ・その他

読み物
㉝プレゼント　㉞EXチャート　㉟おもちゃショーレポート　㊱セガサターンネットワーク　㊲E3レポート　㊳新作ソフトレビュー　㊴EX TOPICS　㊵コラム・赤と黒　㊶SEGAWAVE　㊷読者ページ・せがパピューン　㊸EXウラワザ情報局　㊹新作発売予定表

(4)今号の表紙についてどう思いますか？
①最高　②良い　③普通
④良くない　⑤最悪

(5)今号の値段についてどう思いますか？
①すごく高い　②高い　③普通
④安い　⑤すごく安い

(6)本誌以外に購入しているサターン専門誌があれば、番号を書いて下さい。
①サターンファン
②サターンマガジン
③グレートサターンZ

(7)本誌以外によく読む雑誌名(ゲーム誌、マンガ誌、アニメ誌、その他なんでも)を2つまで書いて下さい。

(8)サターン本体を持っていますか？　番号で答えて下さい。
①持っている　②持っていない

(9)質問8で①と答えた方に質問します。あなたの持っているサターンは次の内どれですか？
①黒いセガサターン
②白いセガサターン
③Vサターン（ビクター製）
④ハイサターン（日立製）

(10)質問8で②と答えた方に質問します。あなたは今後、サターンを買う予定がありますか？
①近く買う予定　②検討中
③予定はない　④わからない

(11)サターン以外であなたが持っているゲーム機の番号を書いて下さい(いくつでも)。
①プレイステーション　②メガCD
③メガドライブ　④スーパー32X
⑤ゲームギア　⑥キッズギア　⑦3DO
⑧スーパーファミコン　⑨ファミコン
⑩ゲームボーイ　⑪バーチャルボーイ
⑫NINTENDO64　⑬PC-FX
⑭PCエンジン　⑮ネオジオCD
⑯ネオジオ　⑰その他

(12)上のゲーム機の中で近く買う予定の機種があれば、番号を書いて下さい。

(13)今までに発売されたサターンのゲームの中で、好きなものを2つまで書いて下さい。

(14)サターンに移植してほしいゲーム名を2つまで書いて下さい。

(15)持っているサターンのゲームの本数を書いて下さい。

(16)今後、発売されるサターンのゲームの中で、遊んでみたいもの2つを書いて下さい。

(17)どんなゲームの情報に、興味がありますか？　番号を2つまで書いて下さい。
①RPG　②アクション　③AVG
④格闘　⑤シューティング　⑥美少女
⑦スポーツ　⑧レーシング　⑨パズル
⑩シミュレーション　⑪その他

(18)よく聞くラジオ番組があったら書いて下さい。

(19)普段楽しんでいる、TVゲーム以外の趣味を教えて下さい。

(20)TVゲーム情報以外に読んでみたい記事があったら書いて下さい。

(21)電撃SEGA EX創刊号へのご意見ご要望があれば書いて下さい。

応募の【注意】

右のページについているハガキにアンケートの回答、希望するプレゼントの記号（14ページ参照）、あなたの住所・氏名などを記入の上、50円分の切手を貼って送って下さい。

※ゲームソフトを希望する方は付録「SEGAサターン完全カタログ」のインデックスを参照の上、記号ではなくゲーム名のうしろについている番号を1つだけ記入して下さい。

締め切りは7月20日（当日消印有効）です。なお、当選者の発表は10月号（8月21日発売）で行ないます。
ふるってのご応募をお待ちしております。

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を貼って
お出しください

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館

プレゼント⑧係行

〒	ー	ここにはなにも 書かないでください→			
住所	都道府県				
		TEL（　　）			
氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦） 19	月	日
職業		①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他			

P.14~15のプレゼントで希望する賞品の記号または番号

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

最短上達術で『3』を目指せ

今からでもデキる「バーチャ2」上級者"狩り"!

〜自分に合ったレベルからどうぞ〜
ムダ読み防止チャート

対象	レベル	章
とりあえずP、Kボタン押しまくりの人	初級	準備編 その1 最低限これだけは覚えよう!
ラッキー技で、なんとなく勝っちゃう人	初級	準備編 その2 まずは"しゃがむ"! そこから勝負は始まる
技は出るけど、漠然と闘ってる人	中級	実践編 その1 頭をフル回転させてプレイせよ
逃げまくり、リングアウト狙いの人	中級	実践編 その2 『VF2』は接近してこそ華!!
つまらないミスを減らしたい人	上級	実践編 その3 接近戦を制するカギは下段パンチにあり!!
マイキャラは完璧、という人	上級	実践編 その4 このキャラを使うなら、こう闘え!
魅せるプレイをしたい人	特級	応用編 強さの先には「巧さ」そして『VF3』がある!!
"その先"を目指す人	超特級	今だからできる究極コンボ、そのすべてを解説

『バーチャファイター3』

今さら攻略なんて……という人▶ 毒入りカニ話(欄外)

『バーチャファイター2』はセガの誇る対戦格闘ゲームの中でも珠玉の作品だ。これを骨までしゃぶらずして、セガフリークを名乗ることなかれ！　達人たちによって編み出されたテクをマスターし、街に出よ!!

『バーチャファイター2（以下ＶＦ２）』の攻略データは、いろんなメディアによって語られてきた。そこで今回は、このゲームについて、根本まで追及した見地から、究極の攻略をお届けしよう。これを読めば、今からでもゲーセンデビューは遅くない！　強いだけでなく、「魅せる」プレイをするためにはまず、強くなくてはならないのだ。

▲エンターテイメント性がとても高いゲームなのだ

初級　準備編その1　最低限、これだけは覚えよう!!

1 すべての技が出せるようになろう

まず、自分の分身とも言えるキャラを理解するうえで、そのすべての技を確実に出せるようにはなってもらいたい。イージーミスをなくさないと強くはなれない。中には実際に強くなるにはムダともいえる技もあるが、魅せるプレイのためにも、そうした「一見ムダと思える技をいかに駆使するか」が必要になる。

▲例えば写真のように崩撃雲身双虎掌を失敗すると、本来ダメージを100与えていたハズのところが、たったの15しかダメージを与えられないという結果になる。

2 相手の技についての返し技を覚えよう

漠然とカンに頼って闘っていては、強くもなれないし、人に「ヤツはうまい」と言わせることなど不可能だ。その一端が現れるのがこの「返し技（相手の攻撃をガードした後に反撃できる技）」。使用キャラや、間合いによって技が変わるなど、うまい人ほどこのデータを多く蓄積しているのだ。

▲使用キャラがカゲの場合、大半のキャラの中段キックはガードした後に確実にⓅⓀで反撃することが可能。このような知識がプレイの差につながるのだ。

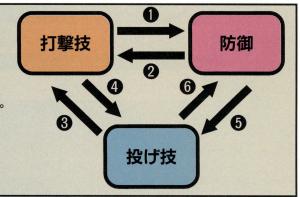
3 技の使いどころを覚えよう

技の使いどころを覚えるとは、その技の長所を活かす、ということ。例えば、サラのラウンドキックは小ジャンプ攻撃なので相手の下段攻撃を回避しつつ当てることができる、といった「その技の性質」を理解していれば状況によって適切な技を選択していける。知っていると知らないとではとても大きな差だ。

▲カゲの旋蹴りは、アキラの外門頂肘で返されない技。そこで、躍歩頂肘→外門頂肘という連係に対して旋蹴りを出せば一方的に勝つことができる。知識差の勝利だ。

勝つための理論を組み立てろ!!

『VF2』のみならず、よくできた格闘ゲームであれば、必ず、打撃技、防御、投げ技の3つの要素が、まるで食物連鎖のように絡み合っている。この法則性を理解し、状況によって効果的な選択をすること、これが対戦格闘ゲームにおいての「勝利の方程式」なのだ。

❶打撃技は防御されるとダメージを与えられない
❷防御は打撃技を完全に防ぐ（上下ガードの必要有り）
❸投げ技は打撃技に負けてしまう（投げられない）
❹打撃技は投げ技に対し一方的に勝つ（例外有り）
❺防御は投げ技に対し無効（上下投げの必要有り）
❻投げ技は防御に対し一方的に勝つ（例外有り）

さて、この毒入りカニ話のコーナーでは『VF2』に関するヨタ話をつらつらと書きなぐって見ようと思います。はっきりいって、わかる人にしか分からないネタもかなりありますが……。とりあえず、今回の特集はほかの雑誌の嘘バーチャ攻略してる奴らに読んでほしいなー。

初級 準備編その2 まずは"しゃがむ"！ そこから勝負は始まる

『ＶＦ２』において、コマンド入力の正確さと、ゲームについての知識量の２つは「強さ」に直接結び付く。他に反応速度なども影響してくるが、それ以前に「知識」がなくてはどうにもならないだろう。ここでは「知識面」をサポートしつつ、効果的な使用方法を解説していく。

◀キャラクターによって生じる例外も知っておきたい知識だ

1 しゃがみ状態の優位性について

しゃがみ状態が立ち状態より優位な理由として、上段投げを食らわない、上段攻撃を回避できる、下段攻撃をガードできる、などが挙げられる。さらに『バーチャファイター2.1』になって、よろけ回復が容易にできるようになり、一部の中段攻撃を食らっても体勢を立て直せる、という要素が加わる。あえてマイナス面を挙げるとしたら、下段投げを食らってしまうのと、中段攻撃でよろけたあとの素早い反応が要求される、ということくらい。しかし、それらのマイナス面と比べても、プラス面の方が多いという事実から、しゃがみ状態の優位性が理解できたと思う。

▲しゃがんでいれば、恐いのは中段攻撃と下段投げのみ。

2 カウンター下段パンチについて

下段パンチで相手の技を止めた場合、それが「カウンター下段パンチ」と呼ばれる状態。カウンター下段パンチの後は、リオン、シュン以外は投げ技が、サラ、パイ、カゲのみ立ちパンチが確実に決まる。

◀立ちパンチが入るということは、サラならコンボサマーが！

◀コマンド入力が簡単な投げ技にしよう。ジャイアントスイングはけっこう難しいぞ！

カウンター上段パンチも

カウンター上段パンチの後も投げ技が確実に決まる。上段パンチをⓅⓀキャンセルで出していれば硬直時間が短いので、比較的簡単に投げ技へと移行できる。ラウンド開始直後が狙い目。

◀牽制で打ったⓅⓀキャンセルが、カウンターでヒットした場合に反応できると心強い

3 しゃがみ起き上がりについて

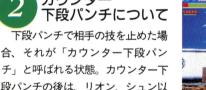
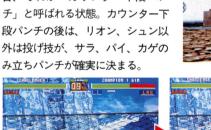
起き上がる際に、レバーを下方向に入れっぱなしにしておくと「しゃがみ起き」になる。通常起き上がりよりも食らい判定発生時間が遅く、通常のタイミングで重ねられた技を無効化しているように見えるため、「無敵起き」とも呼ばれる。この２つの起き上がりを使いわけることによって、起き上がる側の一方的に不利な状態をある程度軽減できる。そこから、出の早い技で反撃するのだ。

レバーを下方向に入れっぱなしで起き上がりを選択する

▲通常起きのタイミングで重ねられた攻撃をしゃがみ起きから反撃する。

4 しゃがみクイックフォワードについて

しゃがみクイックフォワードとは、いわゆる「しゃがみダッシュ」のこと。つまり、しゃがみ状態での前後移動が可能というわけだ。相手の上段攻撃を、しゃがみクイックで回避しつつ接近、そして上段攻撃の硬直時間で動けない相手を投げてしまう、といった使い方ができる。また、特殊な入力によって鋭敏な連続移動が可能となる。

通常移動	⇧⇩⬊
連続移動	⇧⇩⬊Ⓖ⇩⬊Ⓖ⇩……

▲まず、⇧⇩⬊と入力し、しゃがみクイック。この後、止めたい場所でⒼボタンを押すと同時にレバーを⇩に戻す。すると次に⬊に入れるだけで再移動できる

5 ファジィガードについて

しゃがみガード状態から立ちガード状態へ移行する10フレーム（１フレーム＝60分の１秒）の間は「中段攻撃と投げ技」を食らわないという現象が起こる。この現象は、けっしてバグではないので勘違いしないように。この、とても有効な10フレームを任意に作り出す方法がある。先程説明した「しゃがみクイック」を入力すると、瞬時にしゃがみ状態になるので、Ⓖを押したままレバーをニュートラルに戻す。これでＯＫだ。

▶要はしゃがみガード状態から立ちガードになる途中ってこと。

毒入りカニ話 なんか最近は、みんな「見てからガード」とかできるようになっちゃって、めちゃめちゃガード固くてたまんないね。こりゃあ、しゃがみパンチ50万連打でもするっきゃないでしょ。第５回アテナ杯のチビ太VS明大前ウルフィー戦が超お手本だ！

中級 実践編その1 頭をフル回転させてプレイせよ

なんの根拠もなく、適当に技を出して、その技がまぐれ当たりしまくり連勝している人をよく見かけるが、本当に強いプレーヤー相手では、そんなまぐれ勝ちはとてもじゃないが望めない。ここでは、そんな適当プレーヤーから抜け出すためのヒントを教えよう。

◀きみきみ、適当プレーで連勝して楽しいですか？

1 ワンパターンの恐怖

適当プレーヤーの親戚に「ワンパターン君」という人がいる。もちろん通称だが、これはその名の通りワンパターンな人のこと。同じ間合いで毎回同じ技を出し、ダウンすれば蹴り起きを必ず出し、下段パンチのあとは絶対中段攻撃を出してくる……パターンを見切られたら、当然のように対処法がわかる人には簡単に反撃されるぞ。

◀せめて、相手が遠くにいる時くらいは蹴り起きするのをやめましょう。ねっ？

相手のパターンを探れ!!

適当プレーヤーは相手を見ない。自分が出したいと思った技をなんのためらいもなく繰り出す。この症状を直すには、相手の状況、パターンを見るように心がけること。下段パンチ→肘がワンセットになっているカゲなど、よくいると思う。このカゲを例にするなら、下段パンチをガードしたらジリッとさがって肘をスカせばOKだ。このようにパターンを見切り、しっかりと対処できるようになれば、適当プレーヤーは卒業だ。

▲よくいるタイプ。下段パンチ→肘がワンセットになっているカゲ。こんなバレバレ野郎の攻撃に対処できないようじゃ、まだまだ適当プレーヤーだぞ！

中級 実践編その2 「VF2」は接近してこそ華!!

1 相手に近づくためのプロセス

『ＶＦ２』の面白さ、醍醐味は接近戦にある。近距離で相手の攻撃を待つ感覚、やられる前にやれ的な緊張感など、これほど熱くなれる状況は接近戦での攻防以外ではあまりないと思う。

そこで、まずは近づくためのパターンを紹介しよう。上段攻撃で牽制しながら近づくのが基本的な接近方法だ。

◀Ⓟ㋘キャンセルで牽制して、中段キックの先端をギリギリ当てる。読まれれば当然スカされてしまうが、有効な方法の一つ。

▲しゃがみクイックフォワードからのコンビネーションで近づくのも有効。パンチの数をバラけさせてフェイントを。

2 接近したあとは……

パンチが届く距離まで近づいたら、立ちor下段パンチから、中段攻撃or投げ技（or下段攻撃）の２択攻撃を迫る。しかし、パンチが届かない、または回避された場合、そのまま中段攻撃を出すと相手の牽制パンチに潰されてしまうことが多いので気を付けよう。

▶立ちパンチはⓅ㋘キャンセルがベスト。▶下段パンチからの２択攻撃も基本。

◀最初は中段攻撃を出して様子を見る。◀投げ技も混ぜつつ攻めていこう。

相手にパンチが届かなかった場合、連係を途中で止め、しゃがみガードで様子を見たり、⬉にレバーを入れて回避。

投げ技を組み込む

中段攻撃がガードされやすくなってきたら、今度は投げ技を積極的に狙っていく。相手のファジィガード対策として、ワンテンポおいてから投げたり、立ち㋘キャンセルでフェイントをかけてから投げたりしよう。

▲投げ失敗時に、しゃがみパンチに化ける投げ技だとリスクが少なくて好都合。

毒入りカニ話 今だに「雷龍飛翔脚と葉呀龍の2択が強いよね」なんて発言を得意気にパソ通で語ってる人がいたりするけど、何世紀の話をしてるんでしょうか？　紀元前のコンボを自慢する奴とかもね。個人的に、パソ通でウソぶいてる奴は信用しないようにしてます。まあ、バーチャだけの話じゃないんですけど。

上級 実践編その3 接近戦を制すカギは下段パンチにアリ!!

ここからは、高度な接近戦、いわゆる「下段パンチの攻防」について深く掘り下げて解説していく。『VF2』の接近戦において、下段パンチからの攻防は、とても重要なポイントだ。自分の下段パンチがスカった場合の危険性、逆に相手の下段パンチがスカった場合の優位性を理解すれば、より接近戦での高度な駆け引きができるようになるはずだ。

一見、とても地味な攻防だが、その中身はとても複雑、かつ、テクニカルなものになっている。

◀基本的には、相手の下段パンチがスカったら、逆に下段パンチを打ち返す。

1 相手の下段パンチが空振りした場合

相手の下段パンチがスカった場合、基本的には下段パンチを打ち返そう。これにより、続けて繰り出される相手の攻撃を止められる。また、下段パンチがスカったあと、しゃがみ状態でこちらの様子を見る傾向のある相手には、中段攻撃を出すといい。この下段パンチへの対処は、読み合いになるので、経験がカギを握る。

◀下段パンチか中段キックのワンセット攻撃に対し、下段パンチを打ち返した結果、見事に連係を止めることに成功。

▲下段パンチがスカった場合にガードで様子を見る相手には、上or下ガードに対して中段攻撃or投げを選択しよう。

2 自分の下段パンチが空振りした場合

自分の下段パンチがスカった場合、一番安全な選択肢は「そのまま立ちガード」だろう。しゃがみガードから立ちガードに移る10フレームの間は2択攻撃を回避できるからだ。

ウルフ、ジェフリーの場合は、わざと下段パンチを空振りして、相手の下段パンチを誘い、そこを下段投げで狙うというテクニックもあるので覚えておこう。

◀立ちガードに移り、中段攻撃と投げ技を回避できる10フレームを利用するのが、もっとも安全な選択肢だろう。

これでもダメな場合もある

当然だが、相手に対応策を読まれれば、あっさり攻撃を食らってしまう。例えば、下段パンチがスカった場合に、立ちガードへの移行が読まれたとする。相手はワンテンポ待って立ちガードした瞬間に投げを狙う。結果、相手に投げられる。読み負けということだ。

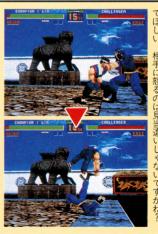
◀完全な対応策など存在しない。結局、読み負ければそこで終わり、ということだ。

高度な駆け引きとは？

激しい攻防の末、相手をリング際に追い詰める。相手の体力は残り数ドット、こちらの体力は満タンに限りなく近い。相手をリング外に叩き出そうと繰り出される躍歩頂肘！ しかし、目測を誤り相手の目前でストップ。「ハッ！」という掛け声とともに高々と宙を舞うアキラ。カゲに追い打ちを入れられることもなく、ダイレクトにリングアウト。「きったねぇ〜」という言葉を吐き席を立つ。1日1回は見る光景ではないだろうか。

考えてみてほしい。『VF2』にはリングがある。相手を押し出そうとする行為には、同時に自分がリングアウトする危険性だってあるわけだ。そんなことも考えずに、攻め攻めバカ一代よろしく、ガンガン攻めすぎた自分が間違いだとは思わないのか？ そんなことではいつまで経っても高度な駆け引きなんてできっこない。

結局のところ、高度な駆け引き＝心理戦、であり、読み合いの要素が多く含まれるのだが、最近は反応速度で読み負けをカバーする強者が出現し始めた。

読み負けを反応速度でカバーする。これこそが「高度な駆け引き」なのではないだろうか？

◀ムカつく気持ちもわかるけど、まずは自分にムカついてほしい。相手に怒るのは見当違いじゃないですかね？

毒入りカニ話 上で偉そうなこと言ってる人がいますけど、やっぱりリングアウトはムカつくよね〜。押し出されるのはいいけど、ポイ捨てはやっぱムカつく。まあ、よっぽど露骨なスカシ待ちじゃなければ、そんなにムカつきませんけどね。なんつって、大会でモリモリ落としてる俺が言えることじゃねーか。

上級 実践編その4

このキャラを使うなら、こう闘え!!

使用キャラの特性を活かした戦い方ができるようになれば、上級者の仲間入りだと言っても過言ではない。そのキャラのどこが強くて、どこが弱いのかを理解し、強い特性を活かし、弱いところをカバーできれば完璧だ。

ここでは、キャラ別に長所短所を説明し、そのキャラクターに合った戦い方のガイドラインを解説していく。これにしたがって練習を積んでいくこと＝キャラの能力をフルに引き出し、無駄のない動きができる最短コースなのだ。そこからの工夫はプレイヤー次第！

◀サラはダブルジョイントバットが強力。

▶リオンの軸移動技はキャラ特性の見本。

1 キャラの特性を活かした戦い方を学べ

例えば、打撃技が強いキャラなら当然、打撃技主体で戦っていくという方針になる。この裏には、弱い投げ技をカバーしているという事実があり、強い特性を活かし、弱いところをフォローするという戦い方の見本のようなものだ。どちらも強いキャラもいるが……。

▲下段投げを活かせる戦い方ができるようになれば重量級を使っている意味があるってモンだ。

2 オススメ投げ技とは？

ここでいう「オススメ投げ技」とは、単純にダメージの高い投げ技か、しゃがみ状態からでもニュートラルを一瞬通して入力すれば投げが成立する技のこと。リスクの少ない技に化ける投げ技も良い。

▲相手が投げ可能条件外の場合、肘打ちに化ける転身巴咽掌。

3 オススメコンボとは？

オススメコンボとは、ダメージが高く、比較的簡単で、狙う機会が多い連続技のこと。これさえできればOK! と言っても過言ではないものを挙げている。投げ始動のものは最も狙う機会が多いだろう。

▲カゲの側弾コンボは、中難易度&中ダメージといったところ。

4 相手によって戦法を変えること

相手のキャラクターによって戦い方を変えるのは基本中の基本。例えば、対アキラ戦は外門頂肘が怖いので、下段パンチの打ちどころに気をつけたり、対リオン戦は蹴り上げ系の技を多く使うなど。

▲そのキャラクターが苦手とする技を主体に攻めるのも良い戦法だ。

アキラ Akira Yuki

最強キャラとの呼び声が高いアキラ。躍歩頂肘という強い中段攻撃に加えて、強力な投げ技や受け流し技など、最強の名にふさわしい技のレパートリーだろう。まさに非の打ちどころのないキャラだ。

アキラの基本戦術は、Ⓟ Ⓚキャンセルで牽制してからの、しゃがみパンチ（自動下段外門入り）or躍歩頂肘or投げ、という2択攻撃が一般的だが、最近の主流はしゃがみクイックからの、猛虎硬爬山（心意把との自動2択入り）or鵺子穿林の2択攻撃だ。猛虎硬爬山が完全中段攻撃ではないので、よくガードされてしまうが、近距離でガードされても反撃を受けないので、ガードされた場合はファジィガードか各種外門頂肘を狙おう。猛虎硬爬山と心意把の自動2択は、しゃがみ状態からニュートラルを一瞬通し、素早く入力することによって可能となる。なかなかムズかしいので要練習といったところ。

しゃがみ状態から容易に出すことができる猛虎硬爬山と鵺子穿林があるので、基本的な移動はしゃがみクイックでするのが常識。流行と実益を兼ねた、とても有効な戦闘スタイルだといえる。連続しゃがみクイックは絶対にマスターしよう。

◀躍歩頂肘をガードされた後の攻防は、いつの時代も重要なポイント。読み勝つしかか！

オススメ投げ技

アキラのオススメ投げ技は、鵺子穿林。なんといっても、鵺子穿林のあとに、躍歩頂肘→右端脚or白虎双掌打などの連続技が入るのは大きい。唯一の欠点はカウンターのパンチから狙いにくいこと。この場合は崩撃雲身双虎掌を狙うのがいいだろう。

▶この投げさえあれば、ほかは必要ない？

オススメコンボ

鵺子穿林→躍歩頂肘→右端脚or白虎双掌打がオススメ。これだけで体力を約半分奪えるし、投げ始動なので狙いやすい。ほかにカウンターの躍歩頂肘から立ち白虎双掌打or連環腿orしゃがみパンチ→白虎双掌打などが狙うチャンスも多く簡単で良い。

▶後述の「岐阜コンボ」も一応オススメ。

要注意!!

バレバレの外門頂肘には、手痛い反撃が待っている。とくにアキラの鉄山靠を合わせられると猛烈なダメージを食らうので気をつけよう。躍歩頂肘→ファジィガードで様子を見るのも、時には重要だ。

▲アキラの鉄山靠、ジャッキー、サラのサマーソルトキックは非常に怖い技だ。

毒入りカニ話 場所は某アーケード。いつものように対戦をしていると、ジャッキーが乱入してきた。色は2Pカラー。このジャッキーがもの凄くヘボい。当然の如く蹴散らすが、鬼の連コインで再乱入。結局、15連敗を迎えた彼は、おもむろに俺の方に来て「ハメんなよ！」と一言。ハメって？ 俺、サラだぞ？

ジャッキー Jacky Bryant

ジャッキーで勝てる時代は終わったらしい。この時代をジャッキーで勝ち抜くためには、スラントとサイドフックと下段パンチ打ちまくりしかない！　でも、それだけじゃさびしいし……。

基本戦術を解説する前に、知っておきたい知識が２つ。１つめは、順足状態でダッシュハンマーをガードされた場合、投げを100%食らうので、適当ダッシュハンマーは控えること。２つめは、上級者に対してエルボーをガードされた場合に、絶対にディレイ（時間差）でスピンキックを出さないこと。エルボーガード後に、ファジィガードを入力されると、あっさりガードされ、投げでの反撃を食らってしまうからだ。

さて、それでは基本戦術を説明しよう。おもに使う技はスラント、ダッシュハンマー、サイドフックキック、コンボエルボー、の４つ。スラントはⓅⓀキャンセルや下段パンチの後に連係として出していく。サイドフックキックは相手の下段パンチに合わせる。コンボエルボーをガードされた後などが狙いどころだ。ダッシュハンマーはカウンター狙いで出していく。細かな上・下段パンチから各技を連係させていくのが基本。

◀ⓅⓀキャンセル→スラント。立ちⓀキャンセル→スラントやスラント→スラントも重要。

オススメ投げ技

ジャッキーのオススメ投げはネックブリーカーだ。理由は投げ失敗時に化ける技がエルボーなのでリスクが少ないから。ニーストライクの失敗時に化けるビートナックルはガードされた場合、手痛い反撃を食らってしまうので、あまり使えないのだ。

▶ファジィガードされても一応安心だ。

オススメコンボ

スラントからのコンボは狙う機会が多いので、的確なコンボを選択するようにしよう。相手の浮きの高さによって、サマーソルトキック、上段パンチ→サマーソルトキック、ⓅⓀキャンセル→下段パンチ→サマーソルトキック、ダウン攻撃につなげ。

▶スラントからのコンボはサマーソルトが○。

要注意!!

ダッシュハンマーキックはガードされた場合に投げ技での反撃を食らう。もし読みがはずれてガードされた場合は、バクチだが、ニーストライクを入力しておくと、投げ勝つ場合があるぞ。

▲逆足状態でガードされた場合は反撃を食らわないので、安心して出せる！

サラ Sarah Bryant

あまり強いプレーヤーが使っていなかったので、それほど強いキャラという印象はないと思うが、実際はかなり強いキャラだ。投げ技が弱いのと体重が軽いこと以外、完璧なキャラクターだろう。

サラは、非常に強い固有技を多数持っている。２発とも中段攻撃の２段技、ダブルジョイントバット（以下ＤＪＢ）はガードされてもⓅⓀ程度の反撃しか受けず、ヒットした場合は空中コンボが容易に決まるという、使い勝手の良い技。小ジャンプ攻撃なので、相手の下段パンチを避けながら攻撃できる、ラウンドキック。４発つながるコンビネーション、コンボサマーソルトキック。ディレイ（時間差）でサイドキックを出せるため、ガードされても反撃を受けにくい、ジャックナイフキックなどなど……。これら高性能な技で基本戦術を構成しよう。また、絶対に身に付けたいテクニックとして、カウンターの下段パンチからコンボサマーにつなぐ、というものがある。この連続技はかなり重要だ。極端な話、下段パンチ→コンボサマーと、ⓅⓅなどのコンビネーションを途中で止めてからの中段攻撃or投げ技の２択ができれば問題ない。

◀カウンターの下段パンチからコンボサマーへとつなぐ。今時、これくらいできないと。

オススメ投げ技

サラはⓅ＋Ⓖの基本投げとコマンド投げのネックブリーカーの合計２つしか投げ技を持っていない。どちらを使うかといったら、やはり投げ抜けをされないネックブリーカーだろう。投げ失敗時に化ける技はエルボーなのでリスクも少ない。

▶リング際に追い詰めた状態での使用は厳禁。

オススメコンボ

サラのオススメコンボは、ＤＪＢ→サマーソルトキックと、カウンター下段パンチ→コンボサマーソルトキック。この２つができれば問題ない。逆足状態でＤＪＢがヒットした場合は、サマーソルトキックではダメなので、ジャックナイフキックに。

▶浮きが低い場合はダウン攻撃に切り替えろ。

要注意!!

サラは体重が軽いので、カウンターで攻撃を食らって浮いた場合、空中コンボの格好の的になってしまう。しゃがみ状態で攻撃を食らった場合は浮きが低いので、しゃがみクイックで移動すると良い。

▲アキラの躍歩頂肘や膝蹴り系の技は要注意。あっさりリングアウトしてしまう。

毒入りカニ話　今時の鉄○特集（激主観）、アキラは打撃マン、ジャッキーは明大前ちゃっきぃ、サラも明大前ちゃっきぃ、ラウはビンボーラウ、パイは四街道ラサ、ウルフは明大前ウルフィー、ジェフリーは明大前ジャイアン、シュンはドラゴンじじい、リオンはBOXリオン、カゲは…カゲは…カゲは誰だろ？

ラウ Lau Chan

1回浮かせれば体力の半分を軽く奪えるラウ。立ち斜上Ⓟの連続で押し出せる時代は終わったが、しゃがみクイックからワンテンポおいて斜上を出せば、まだまだ押せる！　斜上Ⓟ斜上Ⓟ斜下ⓅⓀだ！

ラウの基本戦術は、やはり斜上Ⓟで押していく形になる。まずは斜上Ⓟをガードさせて、立ち斜上かしゃがみクイックで若干移動してからの斜上Ⓟで押す。途中に下段パンチや投げ技も混ぜて2択をかけていくのも重要なポイント。読み勝って斜上Ⓟで相手が浮いたら空中コンボを入れよう。また、斜上Ⓟがスカってしまった場合はディレイ（時間差）でパンチを1or2発打って、相手に投げられないように、タイミングをずらしてフォローする。斜上Ⓟガード後に相手がしゃがみガードをするのが読めた場合は、完全中段攻撃の順歩沖掌からのコンビネーションで、しゃがみガードを崩して押していくのが非常に有効だ。

アキラ、ウルフ、ジェフリー以外のキャラには、地掃腿をガードされてもたいした反撃を食らわないので頻繁に使っていける。カウンターでヒットすると空中コンボが入る場合もあり、かなりの戦力UPになるぞ。

◀立ち斜上ではなく、しゃがみクイックからの斜上が重要。斜上か投げの2択をかけよう。

オススメ投げ技

ラウのオススメ投げは柳手掛塔だ。柳手掛塔の後こちら側が一方的に攻撃することができるので、順歩沖掌ⓅⓅⓀや斜下ⓅⓀ、連環転身脚の3発目のⓅと最後のⓀをあてるコンボあたりを入れよう。しゃがみ状態から投げることができないのが欠点。

▶しゃがみクイックからの場合は転身巴咽掌。

オススメコンボ

斜上Ⓟ→斜上掌連環転身掃脚が確実。斜上ⓅⓅⓅⓀと全段出してしまうのも相手の浮き具合によってはいいだろう。

中段キックや地掃腿、騰空斜掌などがカウンターでヒットした場合にも空中コンボが入るので、チャンスは逃さないように。

▶連環転身脚でシメるのが理想だろう。

要注意!!

アキラ、パイ、カゲに対してワンパターンな斜上掌ラッシュは、受け流し技の格好の的にされてしまう。下段パンチや、しゃがみクイックからの斜上掌と投げの2択などを駆使して押していこう。

▲アキラとカゲの受け流し技のダメージは50もあるのでかなり痛い。要注意！

パイ Pai Chan

素早さを活かしたヒット＆アウェイがパイの戦い方。実際のところ、スカリ待ちスタイルで戦うとかなり強いのだが、そんなセコい真似をして勝ってもねぇ。やはり、手数の多さで攻め立てるしか！

パイの基本戦術は、穿沖拳、飛燕単脚、中段キックなどの中段攻撃と各種投げ技で2択をかけていく。

穿沖拳はガードされても反撃を受けないので、もう1度穿沖拳、投げ、ファジィガードなどの選択肢の中から効果的なものを選択しよう。これは穿沖拳がヒットした場合も、ほぼ同様。穿沖拳はカウンターでヒットしても相手がダウンしないので、たまに中段キックを混ぜていこう。また、穿沖拳と飛燕単脚はカウンターでヒットした場合、かなりの確率で投げが決まる。完全な連続技ではないが、狙う価値はあるぞ。

しゃがみクイックで移動しながら腿登裏旋脚のカウンターヒットを狙うのも、なかなか良い戦法。しかし、パイはしゃがみ状態で成立する強い投げを持っていないので、基本的には通常の立ち移動が望ましい。

パイの受け流し技は、成功してもダメージは30と少なく、とても割に合わないので無理に狙う事はない。

◀穿沖拳→天地頭落の連係。穿沖拳がカウンターヒットした場合は積極的に投げを狙え。

オススメ投げ技

パイのオススメ投げは掣燕掛塔だ。投げ失敗時に化ける技がしゃがみパンチなのでリスクが少ない。掣燕掛塔の後は、連環転身脚の3発目のⓅと最後のⓀが連続技になるので、掣燕掛塔→連環転身脚はワンセットで覚えよう。パイ最強の連続技だ。

▶しゃがみ状態から出すことはできないぞ。

オススメコンボ

パイのコンボは、やはり掣燕掛塔→連環転身脚が一番のオススメ。このコンボとカウンター中段キック→連環転身掃脚のふたつができればOKだ。浮きが低い場合は、ダウン攻撃が安全。ほかに、これといったものがない……という話もあるが。

▶コンボのバリエーションが少ないキャラだ。

要注意!!

パイはなんといっても体重が軽い。カウンターで浮かせ技を食らうと、そのラウンドは負けだと思って間違いではないくらいだ。手数が多いキャラなので、カウンターで技を食らうことが多いのだ。

▲ああ、リングアウトかKOか。どっちにしても負けなんだけどさ。

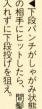
毒入りカニ話　さあ。そろそろネタに詰まってきましたが、ガンガンいきましょう。最近の格ゲーは奥が浅いというか適当に作ってんじゃねーよというかユーザーなめんなコラって感じが多いですよね。そうじゃないゲームもありますけど。そう考えると、1年以上盛り上がってるバーチャ2（2.1含む）は凄いな。

ウルフ Wolf Hawkfield

下段投げとジャイアントスイングのおかげで、それなりの地位を保っているウルフ。一時期は「ウルフじゃ勝てないって」なんて声をよく耳にしたものだが、最近は強いウルフ使いが増えてきたようだ。

ウルフの基本戦術は、ⓅⓀキャンセルや下段パンチで牽制しつつ相手の状態をよく見て、的確な投げ技を狙っていく。いかに投げを決めるかが直接勝敗に結びつくので、効率良く投げ技を決めていきたい。

まず、上段投げの狙いどころ。上段or下段パンチからの投げが一番決まりやすい。パンチがカウンターでヒットした場合は確実に投げが決まるし、通常ヒットorガードされた場合でもこちら側が先に動けるので躊躇している相手に投げを狙える。また、立ちⓀキャンセルでピクッとフェイントをかけてからの投げも効果的。続いて、下段投げの狙いどころ。相手の下段パンチの戻りを投げるのが最近の主流。誘い方として、下段パンチを相手に当てておいてクイックバックをすると、相手は下段パンチ後の連係を止めようとして下段パンチを打ち返してくることが多い。その下段パンチをクイックフォワードからの下段投げでいただくわけだ。

◀下段パンチがしゃがみ状態の相手にヒットしたら、間髪入れずに下段投げを狙え。

オススメ投げ技

ジャイアントスイングがオススメ投げ。なんといってもダメージが高いし、リングアウト勝ちが狙える場合もある。下段投げはダブルアームスープレックスがオススメ。こちらもダメージが高いからだ。ウルフの投げはこの2つだけでＯＫだろう。

▶SSDなんてダサい技使ってんじゃねーぞ。

オススメコンボ

ウルフのコンボというと、やはりアッパーかニーブラストからのものになる。どちらも、上段パンチ数発からサイドキックへとつなぐものが効率がいい。上段パンチの数は相手の浮き具合によって調節する。なるべく、ⓅⓀキャンセルで打つように。

▶膝→ⓅⓀキャンセル×2→膝、が強力だ。

要注意!!

投げを狙いすぎる戦い方は、パターンを読まれると逆に投げられる恐れもある。いかにワンパターンにならず、効率良く投げを狙っていくかに、ウルフ使いとしての真価が問われるのではないだろうか。

▲投げ失敗パンチ連打に自ら突っ込んで投げられてしまうことがよくあるぞ！

ジェフリー Jeffry Mcwild

最近、使用プレーヤー急増中のジェフリー。大ダメージが狙えるニーアタックからの空中コンボと、失敗してもリスクの少ないスプラッシュマウンテン&マシンガンニーがプレーヤー急増の秘密か？

ジェフリーの基本戦術は、ⓅⓀキャンセルや下段パンチから投げを狙っていく。この際、使用する投げはスプラッシュマウンテンとパワーボムだ。理由は、投げ失敗時に化ける技がどちらも下段パンチなので、すぐにフォローが効くため。ⓅⓀキャンセル→スプラッシュ失敗下段パンチ→アッパー、といった具合にペースを崩すことなく攻め続けることができる。また、絶対にマスターしたいテクニックで、すべりスプラッシュというものがある。これは、スプラッシュマウンテンのコマンド部分を活かしたテクニックで、⇖⬊と入力し、若干しゃがみクイックで移動してからⓅ+Ⓚを押すというもの。これにより、投げ間合いを広くすることが可能となる。ジャッキーのダッシュハンマーキックをガードした場合に、すべりスプラッシュなら投げることができたりと、非常に実戦で重宝するテクニックだ。コツは、⇖⬊と正確に入力すること。

◀カウンターのパンチからは確実にスプラッシュマウンテンを決めていきたい。

オススメ投げ技

スプラッシュマウンテンがジェフリーのオススメ投げだ。下段投げはマシンガンニー。どちらも失敗した場合に化ける技のリスクが少なく、マシンガンニーの場合は失敗時ニーアタックが出るという優れもの。フォローの効く投げが多いキャラだ。

▶ニーアタック兼ガンニーとは恐るべし！

オススメコンボ

ジェフリーのオススメコンボは、カウンターのニーアタックからⓅⓀキャンセル数発→ニーアタック→小ダウン攻撃、とつなぐもの。ⓅⓀキャンセルの数は相手の浮き具合によって調整しよう。全体力の半分～4分の3を奪うほどの威力がある。

▶ニーアタックからのコンボは大ダメージだ。

要注意!!

主力の投げはほとんど下段パンチに化けるので、アキラの下段外門頂肘や中段攻撃の的にされやすい。と言っても投げ失敗下段パンチで相手の連係を止めたりと、助かることのほうが多いのだが。

▲アキラの下段外門失敗下段パンチの戻りをパワーボムで投げたりなんてテクも。

毒入りカニ話 最近の重量級使いは、投げ失敗パンチを連打しながら接近してくるので、俺も進歩里跨&鶻子穿林&下段外門失敗パンチを連打しながら対抗してみる。うおー、つまんねーぞコノヤロー！　うざいうざいうざいうざい！　そんなんで楽しいのか？　楽しいんでしょうね。とりあえず俺に乱入してくんなよ。

カゲ Kage-Maru

肘打ち、弧延落、龍尾閃、小手返し、と使い勝っての良い技が揃っているカゲ。2.1になって、たしかに弱体化したが、それは『VF2』の頃と比べての話。キャラスペックは決して低くはないぞ！

カゲの基本戦術は、しゃがみクイックから肘打ち、龍尾閃、弧延落、下段パンチ（小手返し入り）などで2択をかけていく。肘打ちは⇦⇨Ⓟと入力して影霞との自動2択にしよう。ⓅⓀキャンセルから、同様の2択をかけていくのも有効だ。

相手が肘打ちでよろけた場合、龍尾閃を出すのが一番安定。レバガチャで回復されても、さすがにしゃがみガードへの移行はなかなかできるものではないので、大抵ヒットする。

カウンターの下段パンチからⓅⓀが繋がるので、ⓅⓀヒット後の攻めパターンをある程度考えておく必要がある。その場で龍尾閃or中段キックの2択をかけるのが一般的。しかし、カウンターの下段パンチからは投げも繋がるので、なるべくなら弧延落を狙っていきたい。ⓅⓀを入れるのが一番確実だが、大ダメージや逆転の可能性を考えると、やはり弧延落がベストの選択肢だといえる。カウンター上段パンチからも同様だ。

◀下段パンチからの2択、Ⓟキャンセルの2択、どちらも基本的な戦法だ。

オススメ投げ技

カゲといえば弧延落。オススメ投げも当然、弧延落だ。なんといっても、追い打ちを入れることによって、カゲの持つ投げの中で最大のダメージ量を誇り、後方に投げるため、逆転勝ちが狙えることもある。また、コマンドが簡単なのも魅力の1つだ。

▶追い打ちのダメージを含めると相当な威力。

オススメコンボ

オススメコンボは、弧延落→側弾Ⓚキャンセル×2→側弾始動の散弾裏蹴り。ⓅⓀキャンセルならぬ、側弾Ⓚキャンセルを2発入れてから、側弾始動の散弾裏蹴りでフィニッシュ。なんといっても、このコンボのウリは全キャラに対して入るところ。

▶とにかく練習することが大切だ。

要注意!!

カゲは、どのキャラに対しても平均的に戦えるので、これといってツライというキャラクターはいない。逆に、ラウに対してはかなり有利。絶妙なタイミングで小手返しを打つだけで、かなりイケる！

▲これといって苦手なキャラがいないのが強み。意外にオールマイティーである。

シュン Sun Di

このキャラは、真剣に攻めるキャラではない。相手をおちょくり、精神的ダメージを与え、ペースが乱れてきた頃に、本気で攻め立てるキャラクターなのだ。セコイなんてセリフは無視してGOGO！

シュンに基本戦術というものはない。使うプレーヤーによって十人十色の戦い方があるのだ。そこで、一例を紹介する形で進めていく。

ラウンド開幕は、バクチで向側前避。相手の攻撃を回避した場合は投げ、相手がなにもしてこなかった場合は中段キックor背旋肘の2択。

ある程度、体力的にリードしたら、おちょくりモード開始だ。後蹴下腿から寝る、を何度も繰り返したり、阿仙廻脚で後ろを向いて、連続向側前避で移動したり、中距離で相手の回りを向側前避でグルグル回転したりと、全然ダメージを与えないようにおちょくると非常に効果的。いかに相手に「なめられてる！」と思わせるかが重要なポイントだ。

肝心なのは「絶対に勝つ」ということ。おちょくっといて負けるとなんの意味もないぞ。そのためにも空中コンボなどを絶対にミスしない実力が必要不可欠なので、精進していただきたい。経験がすべてなのだ。

◀向側前避からの2択が基本的な戦法。あとは経験を積んで、おちょくり戦法を練習だ。

オススメ投げ技

シュンのオススメ投げは倒襲裏肘だ。なんといってもコマンド投げなので投げ抜けされる恐れもなく、⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖという入力で出すことができるので投げ失敗時のリスクも少ない。下段パンチを打つときは⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで打つクセをつけよう。

▶下段パンチとの自動2択は重宝するぞ。

オススメコンボ

シュンのコンボは、月牙叉撃か挑腕撩拳で浮かせ、相手の浮き具合によって、仰飲杯手or宙舞双転脚を入れる。仰飲杯手のあとは小ダウン攻撃が確実に入るので逃さず入れよう。月牙叉撃×2→小ダウン攻撃のコンボもダメージが高く、オススメだ。

▶シュンのコンボは密かに威力が高いぞ。

要注意!!

「シュンはバレたら終わり」という名言があるくらいに、パターンが読まれるとサクッと負けてしまうキャラだ。ゆえに、いかに手の内を見せないように戦うかが重要だといえる。ムズかしいとは思うが。

▲ドラゴンじじいの名言「バレたら終わり」を胸に刻み、精進に励んでくれ。

毒入りカニ話 とある所で「ⓅⓀキャンセルはおかしい。リアリティを追及するならⓅⓀキャンセルや下段パンチは有り得ないハズだ！」と声高々に語っている人を発見したが、熱くなるあまり「大ジャンプ」や「弧延落」の存在を忘れている模様。ちゃんと考えてから発言しろよ～。

リオン Lion Rafale

リオンというと「チクチク」というイメージが強いが、そんなことはない。実際は、下段パンチを連打しなくても十分戦えるキャラクターなのだ。戦い方に美しさを求めて、精進してほしいものだ。

リオンがおもに狙っていくのは斜前歩からの投げと、中段キック→大ダウン攻撃の2つ。この2つを効果的に狙う方法として、単純に斜前歩から投げと中段キックの2択をかけるのが良い。問題なのは、斜前歩の出しどころで、バレバレのタイミングで出しても、あっさり投げられたり下段パンチで止められてしまうので、いかに相手の攻撃を誘ってから避けるかがポイントとなる。効果的な例として、下段パンチを相手にあててから斜前歩を出す、というものがある。これは、アキラの「下段パンチ食らってるのに躍歩」も回避することができるので、食らい躍歩に悩まされている人はぜひ使ってみてほしい。あとは、読み勝つしかないのだが、そこは自信を持って、「くる！」と読んだら思いきって避けを狙っていこう。ほかに重要な技としては、泰山双狗手がある。タイミング次第でいろんな技を回避しつつヒットさせることができるのだ。

◀相手の攻撃パターンを読み、そこに斜前歩を合わせ、回避すると同時に投げを狙う。

オススメ投げ技

リオンのオススメ投げは、七星天分肘だ。なんといってもコマンドが楽なところが良い。しかし、上級者なら貼身双勾手を狙っていこう。貼身双勾手はリオンの投げ技の中で最大ダメージを誇る。斜前歩からなら比較的決めやすいので狙ってみよう。

▶安定するなら七星天分肘がオススメだ。

オススメコンボ

リオンは全キャラ中、最も空中コンボが貧弱なキャラ。なんといっても、オススメコンボが中段キック→大ダウン攻撃というのを聞けばわかってもらえると思う。ガンバっても、中段キック→下段パンチ→大ダウン攻撃が実用レベルのものでは限界。

▶コンボのシメは大ダウン攻撃。貧弱だなぁ。

要注意!!

ジャッキーのダッシュハンマーや、サラのジャックナイフキック、ラウの斜下掌など下段方向への判定が強い技がライバル。適当に打ちまくられるだけで、けっこうツライ。手数を減らして対処しよう。

▲適当に出されたジャックナイフキックに自ら突っ込んでしまうこともしばしば。

特級 応用編その1 強さの先には「巧さ」、そして『VF3』がある!!

強いってだけじゃまだまだ!! カッコよく戦おうぜ!!

さて、キャラクター別攻略はここまでで終了したわけだが、単純に強くなるための要素にしか触れていないので、現時点では「強い」だけである。では、「強い」の上になにがあるのか？　それは「巧い」という評価だろう。例えば、使用キャラクターはウルフ、対戦相手の体力はあと数ドット。この状況で、あなたはどの技でフィニッシュを狙うだろうか？　恐らく、下段パンチかボディーブロー、アッパーなどだろう。これらの技でトドメを刺し、勝利をしても歓声はあがる。しかし、真の歓声はジャイアントスイングやダブルアームスープレックスで決めた場合にあがるのではないか？　思い出してほしい。単純に強い技だけを作業的に繰り出し、そのまま勝ち続けている奴をギャラリーとして見ている時のことを。気づかぬうちに自分も同じような勝ち方をしていないか？　自問の果てに答えがある……。

▲強くなったプレイヤーの先には、「魅せる」という新たな課題が加わってくるはず。

▲単体の技が美しい『ＶＦ２』。この技たちが連係という流れを持った時、その美しさはさらに磨かれる。そして、瞬間のパンチの撃ち合いにも美しさは生まれるのだ。

とはいうものの… 次のページへ GO!

毒入りカニ話 と、まあこのページはいわゆる「きれいごと」ってやつですな。個人的には野試合は楽しく、練習は厳しく、大会はセコく、がモットーなんですけど、大会で伝説になりたいのなら、やっぱり大技&見せ技重視でいくのがよろしいかと。とくに、アテナ杯なんかビデオで記録が残っちゃうからねぇ……。

今だからできる(今でもできない!)

超特級

最新(?)コンボを公開する!!

「巧く」なるっていっても、こんなコンボがあるんじゃあ……。こればかり使われるとお手上げかもね?

アキラの究極コンボ、そのすべてを解説しよう!!

通称「岐阜コンボ」、さらに詳しい人の間では「仲道スペシャル」と呼ばれる、アキラの究極コンボが存在する。

内容は、鶴子穿林から上段パンチが繋がる、というもの。一見、たいしたことがなさそうだが、この上段パンチは相手の背中にヒットするので、変なのけぞりポーズをする。この、のけぞりポーズが意外に長いので、様々な連係が狙っていけるというわけ。とりあえず、手順は以下のカコミ内を参照。

鶴子穿林→クイックフォワード→レバー入れⓅ

まず、鶴子穿林を決める。そして、アキラが相手の方を向き始めた瞬間にクイックフォワード。この際、そのままレバーを相手方向に入れっぱなしにして、レバー入れパンチをスタンバイしておくこと。鶴子穿林の硬直が解け、先行入力しておいたクイックフォワードでアキラが移動し始めたくらいでⓅを押し、レバー入れパンチを当てる。タイミングを文章で書くと、こんな感じなのだが、非常にわかりにくいことだろう。そこで、右に写真入りで解説をしてある。文章ではいまいちタイミングがわからなかった人は、そちらを参考にタイミングを摑んでほしい。

ちょいと小話

岐阜コンボの存在を知ったのは、第5回アテナ杯のちょっと前くらいだった。その頃、ちょうどバーチャ熱が本格的に冷め始めてきていたので(俺的にだけど)、「アキラに永久コンボがある」って聞いても、「ふーん、そう」という感じだった。しかし、アテナ杯終了後に明大前ウルフィーが熱心に練習しているという情報を入手し、なぜか対抗意識を燃やしてちょっぴり練習してみた。すると、意外に簡単にできてしまった。でも、これを見つけた岐阜の人はエライ。

コンボの成否のカギはここにある

▲鶴子穿林のあと、アキラが相手の方を向き始めたら、クイックフォワードを入力、そのままレバーを相手方向に入れっぱなしにしてレバー入れパンチを出せるようにしておく。移動中のアキラの膝が曲がった瞬間くらいにⓅを押すのがベストのタイミングだ。

基本コンボ　鶴子穿林→ⓅⓀキャンセル→猛虎硬爬山

▲鶴子穿林のあとの上段パンチはⓅⓀキャンセルで打つのが望ましい。そして、ⓅⓀキャンセル後の猛虎硬爬山は、しゃがみクイックで若干移動してから出す。あたり具合が良く、相手の背中にヒットした場合は、躍歩頂肘での追い打ちも入ってしまう。

実戦コンボ　鶴子穿林→ⓅⓀキャンセル→鉄山靠

▲ⓅⓀキャンセル後の鉄山靠は、その場で出した場合のみ重量級に対して連続技になる。いわゆる、すべり鉄山靠は全キャラに対して連係技でしかないので、こちらも連係だがⓅⓀキャンセル→下段パンチ→躍歩頂肘→右端脚に変えても良い。あくまで連係だが。

㊝コンボ　鶴子穿林→ⓅⓀキャンセル→ⓅⓀキャンセル……

▲パイ、サラ、シュン以外の7キャラに対しては、永久コンボになってしまう。つながらない場合、ⓅⓀキャンセル×αから猛虎硬爬山を入れれば若干のダメージUPとなる。

毒入りカニ話　しかし、バーチャってゲームは因果なモンだね。このゲームで恋人を失った人、恋人を得た人、仕事を失った人、仕事を得た人、なにも変わってない人……。人生にここまで影響する、賭博以外のゲームも珍しい。

そのほかにも使える小ネタをモリモリ紹介する!!

見てからガード

見てからガードとは、普段はしゃがみ状態でいて、相手の技を目で認識した瞬間に立ちガードへと移行し、中段攻撃を見てからガードしてしまうという、反射神経命のテク。

▲しゃがみクイックで移動。こちらの攻撃を見てから立ちガードをして防ぐという恐ろしいテクニック。誰にでもできるわけじゃないのが救いだろう。

アキラ実用連係技

アキラの小ネタを3つ紹介していく。1つめは開幕レバー入れⓅⓀキャンセル→上段外門、これはアキラの猛虎、ラウの斜上に対して有効だ。2つめは下段パンチ食らい中段外門。決まるとカッコイイぞ。3つめは上段外門→八門開打orⓅⓀキャンセル。これは最新のテクニックで、かなり使える。ムズかしいので練習が必要だろう。

ⓅⓀキャンセル上段外門

▲開始直後のしゃがみクイック猛虎と、斜上に有効。レバー入れのⓅ以外は×。

下段Ⓟ食らい中段外門

▲相手の下段パンチを食らったら、とりあえず入力しておくといい感じに決まる。

上段外門→八門開打

▲Ⓖ⇦と入力してから、4フレーム以内に、ニュートラルでⓅⓅと押すとできる。

ショルダーアタックを回避後に入るコンボ

ウルフのショルダーアタック回避後に背後からⓅⓅⓀをヒットさせると、さらに下段攻撃で追い打ちを入れることが可能だ。ポイントは、1発目のⓅをスカらせて2発目のⓅと最後のⓀだけをヒットさせること。アキラなら、ⓅⓀ→右端脚、カゲはお互い順足の場合のみ、幻葉でも追い打ちを入れることができる。覚えておいて損はないぞ。

▶まずは、ショルダーアタックをしゃがみガードする。その後、走って近づいてⓅⓀの一発目がスカるように……。

▶そして、2発目のⓅと最後のⓀをヒットさせる。普通はここで終わりだが、この後さらにリーチの長い下段攻撃で追い打ちが可能。ジャッキーの場合はレッグスライサー。

こんな技につなげ！

龍尾閃

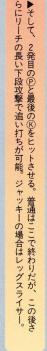
▲カゲなら龍尾閃が当たる。お互い順足なら幻葉もイケルぞ。

地掃腿

▲ラウなら地掃腿があたる。順足の場合のみ燕旋蹴でもOK。

燕旋蹴

▲パイの場合は燕旋蹴があたる。とても変なあたり方が面白い。

毒入りカニ話 ハイ。そーゆーわけで、欄外コラムもこれで最後。俺様のくだらない話はここで終わってしまうってことね。ところで肝心の特集記事のほうはどうだったでしょう？　まさか、欄外しか読んでないってのは勘弁してね。とりあえず、疑問、質問、感想、苦情、なんでもいいから編集部に送って下さい。

普段、何げなく送っている平穏な生活が、ある日、突然起こる謎の出来事によって異常な世界に変わってしまったらどうであろう・・・。
今、居るこの場所はどこなのか、なぜ自分がこんな理不尽を受けるのか、そして自分は一体誰なのか！・・・。アドベンチャーソフト、月花霧幻譚～TORICO～は、そうした精神世界での言い知れぬ恐怖へとプレイヤーを誘う。主人公の細かい心理状態の変化や、ストーリー上でのポイントを克明に描き出す"デフォーカス"機能と、全編CGによる美しいビジュアルでシナリオの魅力をフルに演出した話題作。

新発売

6,800円　アドベンチャー

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

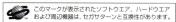
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（祝祭日除く）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

京子の新イベント画面写真をGET!!

パソコンで記録的な大ヒットをとばし、他機種にも移植された超人気の恋愛ゲーム『同級生』。移植が決定したSS版は、他を圧倒するクオリティで開発が進められている。今回は、SS版の気になるポイントをチェック!!

同級生 どうきゅうせい ～if～

SATURN	AVG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ———	業者 ———	
●発売元 NEC.IC	●発売日 8月9日	●価格 7,800円	
INTER FACE/備考	未定		

SSだからこそできた、3つのクオリティUP!!

『同級生』は、決められた期間内に女の子と知り合い、デートやムフフな体験を経て女の子に告白をしてハッピーエンドになるのが目的のゲーム。しかし、そう簡単には仲良くなれないのがミソ！　まず、主人公は舞台となる先負町と矢吹町の２つの町にある学校や公園、ショップなどの各イベントスポットへ足を運んで女の子を捜さなければならない。女の子に出会えたら話をし、何度も何度も同じ女の子と会話することでシナリオが進み、デートやムフフなイベントが起きるシステムになっている。しかも、主人公の行動によって一定の時間が経過するため、考えて行動しないとイベントをこなせなくなるのだ。

◀マップ上でキャラを移動させて、各スポットへ。

▶女の子との会話シーン。総勢17人が登場!!

▶特定の日時に各スポットへ行くと、イベントが発生する。これは、階段で真子先生とゴッチン!!

クオリティUP 1　高解像度モードの生むハイビジュアル

SS版『同級生～if～』は、SSの機能〝高解像度モード〟を使用してきめ細かなグラフィックを実現している。高解像度モードとは、画面の解像度を縦横に2倍にしたもので、これによりパソコンの画面にも勝るとも劣らない高いクオリティのビジュアルになっているのだ。SSでは、『バーチャファイター2』がこの高解像度モードを採用しているので、ゲーム画面を見たことのある人なら『同級生』の画面の美しさが想像つくだろう。もちろんゲーム全編を通して美しいビジュアルが堪能できるぞ。

▼髪の毛の細かいラインまで表現されているのに注目！

▲これは、桜木舞ちゃんと遊園地でデートするイベント。ビジュアルがいっぱい用意されているだけに、美しい高解像度モードは嬉しい。

クオリティUP 2 シビアな時間感覚！

このゲームには時間の概念があり、建物に入ったり電車での移動、デートなどのイベントなどで一定の時間が経過するようになっている。女の子との約束やイベントでは、この時間がとっても重要なファクターになり、時間に遅れるとイベントをこなせず、お目当ての女の子と進展しなくなってしまうのだ。SS版は、この時間の概念がよりシビアになり、イベントを受け付ける時間の幅が狭くなっている。緊張感をもってプレイできるわけだ。

ここがポイント!!

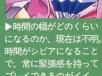
◀最も重要なイベント、女の子とのデートの約束の時間に遅れたら大変！ 行動する前に、現在の時間をしっかりチェックしておかないといけない。

▶時間の幅がどのくらいになるのか、現在は不明。時間がシビアになることで、常に緊張感を持ってプレイできるのがイイ。

◀同じイベントでも、SS版では時間の経過を意識して、背景の様子が変化するようになっているのだ。雰囲気バッチリ！

クオリティUP 3 今度こそ桜木京

KYOKO SAKURAGI

PROFILE
年齢……………………16歳
職業……先負学園1年生
テニス部
身長……………………156cm
3サイズ…B82W55H83

子にアタックだ!

こんなカワイイ子もじつは ボツキャラだったのだ

桜木京子は、元々パソコン版で登場する予定だったキャラクターで、実際の製品版ではカットされてしまった不運な女性キャラ。彼女の名字を見てピンときた人もいると思うけど、実は彼女、桜木舞の妹という設定なのだ。性格は、スポーツ大好きの活発な女の子で、思ったことをズバッと言ってしまうタイプ。そのためか、自分の気持ちを閉じこめて表に出さない姉の態度にヤキモキしているようだ。

そんな彼女も先に移植されたPCエンジン版では、オリジナルキャラクターとして登場した。しかし開発の関係上、彼女に関するイベントはほとんどなく、1〜3度会って舞とのシナリオが進んでいれば告白される程度と、かなり寂しいものだった。だが、SS版は……!?

サターン版は京子がヒロイン!? 魅力的な彼女に急接近!!

そう、SS版の桜木京子は、他のキャラクター同様、イベントがちゃんと用意されているのだ！　出会いから始まり、何度も彼女と会うことで親しくなり、楽しい語らいから憧れのデート、そして…×××と、まだ具体的なイベント内容についての情報はないものの、かなり期待してもいいようだ。これは想像だが、彼女はテニス部に所属しているので、まぶしいテニスウエア姿が見られたり、もしかしたら一緒にテニスを楽しむこともできるのではないだろうか。また気になるのはデート場所。遊園地に映画館、公園のスポットが予想されるところだ。そういえば、遊園地にはプールがあるし、前ページの京子の水着姿はこの辺で登場の可能性が高い。姉の舞との関係も気になるところだし、その辺の詳しいイベントの内容がわかり次第、本誌でお伝えするのでお楽しみに!!

▲これが、ウワサの桜木京子のイベント画面！　これは、どんなシーンなのかな？　PCエンジン版をプレイして彼女のファンになり寂しい思いをした人も、SS版で彼女とのデートを思いっきりエンジョイしよう！

▲姉の桜木舞。このゲームのシステム上、彼女たち姉妹を同時攻略するのは不可能なのかな。こうなると、どちらを取るのか難しいところ。
◀舞は水泳部、京子はテニス部と、露出度が高いコスチュームだけに、用意されているイベントによってはかなり期待がもてる(?)

創刊記念プレミアム 色紙プレゼント!!　OGAIさんからイラストサイン色紙を、抽選で2名にプレゼント!!　ハガキに住所・氏名・年齢を明記して208ページにある住所へ「同級生P」係り宛てで送って下さい。締め切りは7月20日、当選発表は発送をもって代えさせていただきます。

制作快調!!

天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse IV

破天荒なキャラクターと抜きん出たエンターテイメント性で多くのファンを獲得している『天外魔境』シリーズが、ついにサターンに上陸!! 今回は、システムチェックと敵味方メインキャラ紹介の2本立て企画でゲームの実像に迫ってしまうのだっ！

SATURN	RPG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ——	業者 ——	
●発売元 ハドソン	●発売日 未定	●価格 未定	
INTER FACE 備考			

最新画面写真からゲームシステムを読む！

時は19世紀、舞台はアメリカ。しかし、そこは自由の天地ではなかった。不可思議な力と恐怖を武器にこの広大な国を牛耳(ぎゅうじ)る暗黒教団十二使徒。そして、それに立ち向かうのは、１人の魔物ハンター。雷神と名乗るその少年は、遥か海の彼方、ジパングの古き血を受け継いでいた。古き血、それを火の一族と言う…。

といった感じで始まるサターン版『天外』。まず今回は、これまでに発表されたいくつかの事実と画面写真を元に、いまだ明かされていないゲームシステムについて考えてみよう。

◀モンタナエリア、シアトルの町。エリアごとにグラフィックイメージは変化する。

◀アリゾナのボス、マダム・アベティの城。こんな大胆な視点もあるのだ。

1 2Dフィールドは仕掛けが盛りだくさん!!

まずはマップ表示と移動。一見すると普通の２Ｄタイプだが、実はさまざまな工夫が凝らされている。例えば、マップのスケールによるキャラサイズの変化がそれだ。マップ上でのイベントが多い町やダンジョンの中ではキャラが大きく、オープンフィールドでは小さめのキャラグラフィックが用意されている。ほかにも下のような細かいアイデアが満載だ！

▲当然マップ上でもたくさんイベントが起こる。これは最初のエリア、アラスカでのイベント。

▶インディアンの4大聖地のひとつヨセミテ。すべての聖地を巡った後に現れるものは…？

マップには昼夜が存在する。

この作品では、一定時間が経過することで昼夜が変化する。もちろん、昼夜いずれかにしか発生しないイベントもあるし、出現するモンスターの種類も昼と夜とでは違ってきたりするのだ。右の2点の写真は、サンフランシスコのユニオンスクエア。まったく同じ場所だがそのイメージは大きく変わっている。

11の独立したエリアが!!

アラスカ、ニューヨークなど、このゲームのアメリカは全部で11のエリアに分けられている。各エリアにはボスが存在し、これを倒せばエリアをクリアしたことになるのだ。だがボスたちも強者ぞろい。このボリュームは前作を凌ぐ。

▲最初のエリア、アラスカの全体マップ。

▼実際のプレイではこのスケールで表示される。

❷ パーティは最大4人！ バトルはフルアニメ!?

次は戦闘システム。こちらも形式としてはスタンダードな対面型のバトルが採用されている。しかし、その画面の密度はまさに驚嘆のひと言。なにせ、セルアニメと同等以上のグラフィックが、これでもかと言わんばかりに動きまくるのだ。もちろん、これまでのゲームにも敵キャラがアニメで動くものは少なくなかった。しかし、このゲームではボスから一番弱いザコに至るまですべての敵がダイナミックなアクションを見せてくれる。

また、細かいことだが画面上部に表示されたステータスウィンドウからは、戦闘に参加するパーティメンバーが4人であることもわかる。しかし、公開されているメインキャラ(186P参照)は主人公・雷神を含めて5人。ということは、何度かメンバーの入れ替わりがあるということになりそうだが…？

狂楽のスカルビート

◀審判の十二使徒の一人、狂楽のスカルビートとのバトルシーン。さすがにボスの一人だけあってよく動きそう。戦闘中に会話などもあるのだろうか？

星のキツネ

▲▶こちらは星のキツネ。どうやらザコのようだが、それでもこれだけダイナミックな動きを見せる。これに魔法の画面効果が加わるのだから、迫力は推して知るべし！

❸ サブイベント＆サブゲームもテンコ盛り!!

相撲茶屋　燃えろ！　ポリゴン紙相撲

サービス精神300%の『天外』！　サブゲームだって見逃せない。今回の目玉はこのポリゴン紙相撲だ。ファンにはおなじみのキャラクターたちが紙力士となってご登場。強い力士を倒すとその番付に応じてアイテムがもらえちゃうのだ！　そして最強の紙力士・横綱にはもちろんあの方が…。

▲ここがウワサの相撲茶屋「どすこい」。ここに入ると紙相撲に参加できるのだ。

▶で、これがその紙相撲。ボタンをトントン叩いて相手の紙力士を倒せば勝ちというシンプル極まるシステム。

◀試合中は、自由に視点変更が可能。もちろん力士は紙なので、あんまり変な位置から見るとトホホな感じに。

映画館　スーパースター登場

一方こちらは本編の物語とは一切関係のない…こともないサブイベント。なぜかゲーム内でスーパースペクタクルムービーが鑑賞できてしまう。しかもその主演男優は『天外』シリーズ全作品に登場という不滅の怪猿マントー。右のイラストはその撮影風景らしいのだが、はたしてどんな映画になることやら。

▲サンフランシスコのチャイナタウンにある映画館のＶＩＰルーム。ここでマントー主演の映画を見ることができる。

▲こちらがそのマントー氏。どーしてポリゴンになっているのでしょー？　もしや全編ポリゴンムービーとか……。

メインキャラ

魔物ハンター雷神とその仲間たち

まずはパーティメンバーとなる5人の仲間＋αのご紹介。しかし、そのメンツはもうかなりキてるヤツばっかり。二重人格者やらチャンバラマニアやら、いろんな意味で普通じゃない連中だ。主人公の雷神は別にしても、ヒロインの夢見にも何やら秘密がありそうだし…。そのうえ、彼らを演じる声優陣も豪華ケンラン！　ひと癖もふた癖もありそうなこの連中が、どんなドラマを見せてくれるのか「乞う御期待」である。

雷神（らいじん）　関 智一

▲養父レッド・ベアの跡を継ぎ魔物ハンターとなった少年。遥か東の果て、ジパングに住む火の一族の血を受け継ぐ。

夢見（ゆめみ）　桜井 智

▲雷神の幼なじみ。その名の通り、彼女の見る夢は現実世界に影響を与えるという。ハーフという設定だが…。

禅剛（ぜんごう）　中島 聡彦

▶生粋のアメリカ人だが、ジパングに憧れるあまりこんな格好で旅をしている男。しかしその知識はわりとアバウト。

夕能（ゆうのう）　笠原 弘子

悪魔の子と恐れられるインディアンの少女。実は雷神と同様、火の一族である。その胸には不思議な紋章が…。

火門

◀敵とも味方ともつかぬ謎の忍者。その名からすれば火の一族と関係がありそう。

都来（とらい）

▼なぜか中華ナベをかぶっている武器商人。敵ではなさそうだが、腹に一物…？

チェリー／エース　山口 勝平

▶普段は気の弱い保安官。ところがひとたび事件が起こるやいなや、仮面のガンマンに変身して暴れ回るという妙な男。

芸者ロボ

▼ど一ゆう登場の仕方をするのかさっぱりわからない巨大ロボット。どうやら雷神たちが乗り込んで、あのマントーと一騎討ちをやらかすようなのだが…。さて？

『天外』初心者のための用語講座

知らなくっても大丈夫だが、知っていると『第四〜』がもっと楽しめる。そんな『天外魔境』の豆知識を御伝授しよう！

ジパング：世界の東の果てにある国。モデルはもちろん日本だが、西洋人が見たマジカルオリエンタルな世界という設定がなされている。

火の一族：ジパングを守る古き血の一族。その能力は常人を大きく上回る。さらにその中でも卓越した力を持つ者は「火の勇者」と呼ばれる。

天外魔境：ジパング＆火の一族という共通コンセプトの元に展開する一連のゲームシリーズ。メディアはPCエンジン、SFC、PC-FXなど。

一挙大紹介!!

暗黒教団十二使徒

強大なる敵

雷神たち火の勇者一行の前に立ちふさがるのはこの面々。広大なアメリカ全土を恐怖によって支配する暗黒教団審判の十二使徒だ。彼らはそれぞれのエリアに本拠を構え、雷神たちを待ちかまえている。

絶世の美女からサイボーグ、さらになんだかわからない奴まで、その容姿はもちろん、性格や能力もバラエティ豊か。しかし、その出自や真の目的は一切が不明のまま。さらにその背後には超絶的な存在が…!!

千の顔のロン・テリー(八尾一樹)

◀カリフォルニアのボス。映画の都ハリウッドにその本拠を構える。

▲魔界と化したニューヨークの町。

純銀のブリザード(三木眞一郎)

◀アラスカのボス。冷たいサウンドで人々を凍えさせるパンク野郎。

TVマン(神代知衣)

◀フロリダのボス。テレビを利用して民衆を洗脳する。

偉大なるカルベ(郷里大輔)

▶ミシガンのボス。指1本で町を破壊するという超絶的な力を誇る。

闇の恋人キャンディ(野上ゆかな)

▶アリゾナのボス。人間をふとらせたあげく、カンヅメにしてしまう。

マダム・アベティ(曽我町子)

▲モンタナのボス。子どもたちを犬に変えて、配下にしている。

迷宮のドラクロア(井上喜久子)

◀ルイジアナのボス。人間の精神という迷宮に潜む男装の麗人。

Dr. M(広川太一郎)

▼ミネソタのボス。機械を絶対視するあまり自らもサイボーグに。

鮮血のベラドンナ(松井菜桜子)

▲メキシコのボス。人間の心臓を祭壇に捧げるという美女。

摩天楼のサネトモ(森本レオ)

獣神ロゴス(石田弘志)

◀▲サネトモは最終エリア・ニューヨークのボス。彼が造り上げた地下に広がる暗黒神殿で誕生する最凶の戦士、それが獣神のロゴスだ。この2人のボスを相手に勝ち目はあるのか?

狂楽のスカルビート(山寺宏一)

◀メキシコのボス。「死」を具現化する、その姿と行動で人々を恐怖させる。

▲シリーズ中最も評価の高い『Ⅱ』。ジパング大和地方を舞台に、戦国卍丸ら4人の火の勇者たちの活躍を描く。標準総プレイ70時間という超大作だ。

▲昨年発売されたＳＦＣ版『ＺＥＲＯ』。特殊ＲＯＭを利用したＰＬＧシステム(実際の時間の流れに応じてゲーム内でも時間や日付が変わる)が話題になった。

キング・マントー

▼『天外』ファンにはすでにおなじみのマントー氏。今回はりりしいポリゴンで御登場である。あの「馬鹿の術」は健在か? 芸者ロボとの勝負は?

新たなる闘いがいま、幕を開ける！

闘神伝 URA

Ultimate Revenge Attack

ここからサターン版『闘神伝』ワールドが広がっていく!! その記念すべき第1歩をその目で確かめろ!!

SATURN	FTG	前回紹介	初登場	前評判	読者 ———	業者 ———
●発売元 タカラ ●発売日 9月予定 ●価格 5,800円	INTERFACE/備考					

新生『闘神伝』の画面をキャッチ！

発表と共に、いきなり初公開されたＳＳ版『闘神伝ＵＲＡ』の画面写真に直撃！ 前作をはるかに上回るクオリティは、ファンの人でなくても一目瞭然のデキ。それもそのハズ。この『闘神伝』はキャラクターの衣装やステージの背景、キャラクターのセリフにゲームバランス、そしてＣＧとすべてにおいて、今までの『闘神伝』のレベルをはるかに超えている。今回公開された画面写真やキャラクター設定から、『闘神伝ＵＲＡ』の隠された部分に迫ってみる。新生『闘神伝』は、これから見逃せない要注目作品だ。

▲ＰＳ版の『２』に登場した新キャラのトレーシーと、主人公のエイジが激しくぶつかり合う！

▶ステージの背景が見たことのないモノということは、全ステージオリジナルになるのか!?

今回のキーポイント「闘神兵」とは…!?

今回初めて登場する「闘神兵」。設定では、凶悪犯罪に対抗すべくインターポールが犯罪防止のために開発を進めてきた人造人間、ということになっている。しかし、この闘神兵が完成直後、何者かに強奪されてしまった。犯人の目的は闘神兵に必要な戦闘データの収集。闘神兵を取り巻いての死闘が始まる……となっている。やはり、コレはボスキャラとして登場する確率が高そうだ。その真相は、いかに!?

▲エイジの勝ちポーズだろうか？　剣を横に構えて、なかなかカッコイイ姿だ。細かな部分まで描き込まれていて、キレイなのがわかる。

キャラクターのグラフィックも格段にグレードアップ

パッと見て気づくのが、キャラクターのグラフィックのクオリティが格段に高くなっていること。これは、ポリゴンに張り付けるテクスチャーマッピングの密度がより細かくなり、キャラクターの表情やコスチュームが鮮明に表示されているからだ。

また、大きな変化としては高解像度モードによるインターレス表示がなされているのもグラフィックの向上につながっている。この高解像度モードは『バーチャファイター2』に使用されていたモードで、これにより画面の表示が繊細でキレイになり、細かな部分まででくっきり表示されるようになっている。このゲームは、キャラクターのコスチュームや技のエフェクトがハデなので、高解像度モードの威力が発揮される。

『闘神伝S』の借りは『URA』で返す!!

発売元のタカラから、今回の『闘神伝URA』についての意気込みがヒシヒシと伝わってくる。グラフィックひとつとっても、前回の『S』から見ると同じ機種とは思えないほど。これも、前作の『闘神伝S』が、ユーザーの評価を得られなかったことを、真剣に受けとめての結果。ファンのみんなからの意見が届いたのだろう。画面効果に新キャラクター、新たな設定に細部までのこだわりからスタッフのやる気がわかる。メーカーいわく、「この作品がSS版『闘神伝』ワールドの出発点です」と言い切っている。これから新たに展開していく『闘神伝』の世界が、SSにも定着するよう『URA』の完成度に期待！

闘神伝S

昨年発売された『闘神伝Ｓ』。基本的にＰＳ版『闘神伝』の移植で、オリジナルのストーリーモードと新キャラクターのウラヌスが追加されていた。しかし、発売されたものは、ファンの支持を結果的には裏切る完成度。他のソフトの中に埋もれてしまい、存在感がなかったのが残念。

謎の新キャラ2人のデザインもことぶきつかさ！

『闘神伝ＵＲＡ』には、使用可能キャラクターとして、11人のファイターが登場する。その内、２人はＳＳ版オリジナルキャラクターで、ことぶきつかさ氏がキャラデザインを担当している。今回は、その内の１人のキャラクターを公開！　まだテクスチャーマッピングをしていないため、その容姿はハッキリしていないが、どうやら両手に巨大な武器のカタールを装備しているようだ。身体のラインを見ると、エイジやカインに近いラインをしているので、動きは武器の大きさからは想像のつかない早さかも。カタールを使った必殺技がどうなるのか、興味津々である。もう１人については、今後詳しくお伝えするぞ。

▲こんな巨大な刃物で斬られたら、ひとたまりもなさそう。攻撃力は、かなり高そうだ。果たして顔は!?

●発売元　ワープ
●発売日　今秋発売予定
●価格　6,800円

INTER FACE/備考

エネミー・ゼロは怖いのか？

この秋、ワープが放つ話題のインタラクティブ・シネマ『エネミー・ゼロ』。初お目見えからは日数が経過したが、現在流れている情報からは漠然と「恐い」ということしかわからない。では、どう「恐い」のか、『EO』を構成するいくつかの要素にスポットをあててみた。

この空間では、視覚さえも敵となる

～Opening～

1 見えない〝何か〟が見える瞬間

宇宙船を衝撃が襲い、ローラは深い眠りから解き放たれる。同時に、宇宙船のどこかで別のものも目覚めたようだ——。「E０」と書かれた、重く頑丈な扉が、大音響をたてて内側から変形、四散する。〝何か〟が飛び出した気配を感じるが、それが何なのかはわからない。直後に、目前のモニターでは、仲間が絶命していく。数分間の出来事だった。ローラは何が起こっているのかわからないが、身の危険だけを理解する。

▲屈強な男の首が一瞬にしてはねとばされる。目の前で起こったことは現実なのか、それとも自分のものであるはずの〝視覚〟が敵になってしまったのか。

～高まっていく緊張感～

2 弾は一発、はずせば即死

ゲーム・システムを大別すると、船室と宇宙船通路に分けられる。船室では『Dの食卓』と同じく、インタラクティブ・シネマとしてゲームが進行し、アイテムや情報の収集が基本となる。しかし、一度通路にでると、リアルタイムCGによる３Dアクション・ゲームに変化する。ただし、敵を目視できないし、一発はずせば即死という非常にシビアな世界である。「見えない」と「即死」で、通路での緊張感をかつて体験したことがないほどまでに高めているわけだ。生命の重さ——『DOOM』に代表される、ほかの３Dアクションとの決定的な違いがここにある。

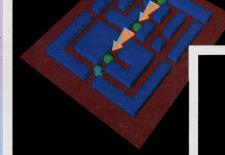
◀コールド・スリープから目覚めた直後、モニターの中で仲間が死んでいく。ローラは何が起こったのか把握できないでいる。

▶〝何か〟と闘っている仲間の姿が映っているが、まもなく絶命してしまう。プレイヤーはここで孤独を実感することになる。

3 迫りくる警告音〜VPSが恐怖を加速させる〜

知ってのとおり、この作品では直接敵の姿を見ることができない。代わりに、敵の位置を知る方法が用意されている。ストーリー序盤で手に入る、VPSと呼ばれる生体探知機を身につけると、敵の存在を〝音〟で知ることができるようになるのだ。敵が近くに潜んでいれば、警告音が鳴るのだが、VPSで検知できるのは敵の方向とおおざっぱな距離のみ。詳細は右の写真にゆずるが、ゲーム中に与えられる敵の情報はこれだけなのだ。自分以外誰もいない宇宙船の中、つまり、真の孤独の中で、無機的な音を頼りに、いつ出現するかわからない敵と闘う。さらに、敵は単体とは限らない。前方の敵の足音が近づき、固唾を飲んでいる瞬間に、今までとはあきらかに違った音の足音が聞こえる——ここでは自分が〝標的〟なのだ。

SGIのマシンを使って作りあげられたCGワールドに、鬼才・飯野賢治率いるワープが魂を与えることで、『E0』は生命の息吹を感じとれる作品になりそうだ。また、ゲーム中に多くの制限を与えることで、プレイヤーの想像力を喚起させ、恐怖を加速させる。『E0』は、インタラクティブの新しい定義に挑戦しようとしているのではないだろうか。

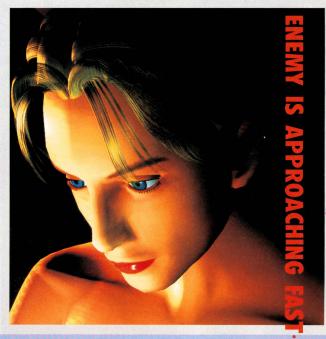
DISTANCE 敵との距離

◀敵との距離はVPSが発する音の周期から読みとることができる。遠距離から敵が近づくにつれ、ローラ自身の心拍音のように、発信音は大きく、けたたましく鳴り響く。相手がすばやいため、チャンスは一度きり。はずせば即死だ。

▶敵のいる方向はVPSの音色で知ることができる。正面、側面、後方で音色が異なるので、距離を示す音の周期とあわせて、敵の方向を感じ取れるという寸法だ。ちなみに、複数の敵が出現した場合は、警告音が複数発信される。

DIRECTION 敵の位置

4 〜無機的な映像が恐怖につながる〜 誰もいない部屋が…

船室に入ると『Dの食卓』と同様に、ムービーで構成されたアドベンチャー・モードになる。『D食』では、ドラキュラの存在から中世のお城が舞台になっていたが、『E0』の舞台は未来の宇宙船。現時点では存在しない場所だ。背景のCGは映画に登場しそうな、一見普通の宇宙船内部なのだが、生活臭はない。植物や水を無機的に描くことで船内の静寂を表現し、敵の息づかいすら聞こえてくるように感じられるのだ。

◀▼花や水などの有機物を、非常に無機的なものとして描いているため、主人公ローラただひとりが命を持った存在として感じられ〝孤独〟をきわだたせているのだ。

以上、「恐い」と思われる部分に焦点をあててみた。どうやら『E0』は、ぼくらの想像力を利用して、「恐怖」に昇華させることができる存在になりそうだ。バーチャル・アクトレス、ローラはもうしばらく眠りつづける。ぼくらは恐怖におびえつつ、彼女の目覚めを待つとしよう。

7月26日、サターン版『VFキッズ』発売決定!!

発売日が迫ってきたサターン版『バーチャファイターキッズ(以下キッズ)』。業務用にはなかった、新たな楽しい要素が加わることが判明したのだ!

SATURN	FTG	前回紹介 初紹介	前評判 読者 —	業者 —
●発売元 セガ ●発売日 7月26日 ●価格 未定	INTER FACE/備考 ジョイスティック パワーメモリー			

完全移植+オリジナル要素でお買い得!

ひと足先に業務用として登場した『キッズ』は、ST-V基盤(サターンと互換性あり)を採用。そのため、サターン版『キッズ』ではゲームシステム、グラフィック面などに関して、業務用の内容をほぼ完全に移植できるだろう。しかしそこは天下のAM2研のこと。移植の完璧さだけでなく、家庭でのニーズをにらんだ、「サターン版ならでは」のユニークな仕掛けも用意している。その仕掛けの数々を検証してみよう。

◀まるで大人と子供? 等身の違いがよくわかるようになっている。

オープニングから新しい『キッズ』

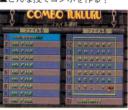
『バーチャファイター2(以下VF2)』では、サターン版のみにオリジナルのオープニングムービーが追加され話題を呼んだ。サターン版『キッズ』でも同様に、業務用にはない楽しい新作ムービーが採用されている。左の連続写真がその一部だが、『VF2』のキャラと『キッズ』のキャラがそれぞれ技を披露するという内容。キャラの違いを強調し、『キッズ』キャラのコミカルさをアピールしている。

◀かわいいけれど本格派。

▼床の反射の美しさにも注目。

▲オリジナルより2等身キャラのほうが強い?

サターンオリジナルのゲームモード!!

サターン版ということで、業務用ではプレイヤーが設定できない難易度や制限時間の設定なども自由に行える。また、このほかにもサターン版『VF2』にもあった、「サターン版ならではのオリジナルモード」も用意されていることが判明!! 新たに追加されたゲームモードは全部で4つ。なかでも最も注目を集めそうなコンボつくーるのコンボ作成画面を紹介だ。

▲どんな技でコンボを作る？

◀お好みのボタンにコンボを登録すれば、ボタン一つで技が繰り出せる！

◀作ったコンボはセーブしておける。

サターン専用オリジナルモードとは？

ここに挙げた4つがそのオリジナルモードだが、幅広い年齢層のプレイヤーにゲームを堪能してもらえるようにと、細かい配慮がなされたものばかり。これなら、老若男女問わず、対戦格闘ゲームならではの爽快感を味わってもらえるはずだ。サターン版『VF2』での経験が、ここでも発揮されることだろう。

▼わかりやすい選択画面。

1 コンボつくーる

プレイヤー自身が連続技を組み立て、編集できるモード。さらに、編集した連続技はボタン一つで実行できてしまうという便利このうえないモードだ。

2 ウォッチモード

サターン版『VF2』にもあった、CPU同士の対戦を観戦できるモード。しかし、開発状況により、変更の可能性もあるらしい。完成をお楽しみに。

3 ???

名前はまだ決定していないが、CPU戦のクリアタイムや対戦成績などのデータを記録、閲覧できるモードらしい。いろんな可能性を秘めたモード。

キッズモード

ボタンを押すタイミングや、相手との距離などにより、最適な技（固有技も含まれる）をオートマティックに繰り出すことができる、初心者用モード。

業務用を分析すればサターン版が見えてくる？

デュラルはプレイヤーキャラとして使用可？

CPU戦で登場するラストボス、デュラル。業務用では、対戦で8連勝以上した相手に乱入し、コマンド入力すれば使えたが、サターン版ではどうなる？

◀金・銀のデュラル以外に、新ボス登場のウワサも……。

同キャラ戦の隠しステージはどうなる？

業務用の『キッズ』では、パイ、シュン同士の同キャラ対戦時のみ、オリジナルの特殊ステージで闘うことができた。パイステージは人形たちがたたずみ、まるで遊園地のようなポップなステージ。かたやシュンステージはまるでシュン型ロボットの製造工場のようなステージだ。サターン版ではいったいどうなるのだろうか？

◀とにかく背景に注目して欲しい、同キャラ対決のステージなのだ。

▶背景にはゲーム内広告も。サターン版では、新しいものも登場する？

『キッズ』にはコミカルな演出が不可欠!!

2等身という特性を活かし、基になった『VF2』には見られない、さまざまな演出が加えられているのが『キッズ』の特徴。喜怒哀楽が顔で表現されるのは『VF2』とほぼ同じ（攻撃を受けたときの痛がる表情は『VF2』にもあり）だが、しゃがんでいるときに中段攻撃を出されると顔を滴り落ちる汗、走ると地面にまき起こる土煙などはオリジナルの演出だ。ぜひサターン版にも!!

▲下段ガードのときに中段攻撃がくると汗が！

◀技が当たるとヒットマークが表示される。

▶1Pプレイ中に乱入すると。

◀走ると足元に煙がたつ。

『VF2』より決まりやすい？ 空中コンボはどうなる？

キャラの頭が大きいからか、業務用の『キッズ』は、『VF2』よりも簡単に空中コンボが決められた（例外アリ）。サターン版も同様の処置が施されると思われるが、『VF』シリーズ初心者には、こちらのほうがうれしいかも。

画面は業務用のものです。

システムをつかんで発売を待て!!

サクラ大戦

SATURN	AVG+SLG	初登場	前評判	読者 ——	業者 ——
●発売元 セガ ●発売日 '96年9月予定 ●価格 未定	INTERFACE/備考 シャトルマウス				

セガとレッドカンパニーが共同で開発を進めているドラマチックAVGの『サクラ大戦』。今回は、これまで公開された情報を再確認する意味で、ゲームの基本システムと登場するキャラクターを紹介しよう。今後公開される情報は、次号以降で随時掲載していく予定だ。

AVGとSLGが見事に合体！

このゲームに用意されたシナリオは全部で10話。各話は基本的に、前後半に別れている。前半は大帝国劇場内で起こる様々なイベントをクリアしていくAVGパートで、後半は帝都に現れた魔物たちと戦うSLGパートとなる。この２つのパートは密接にリンクしていて、AVGパートでとったプレイヤーの行動が、SLGパートに登場する味方キャラクターの素早さや強さといったパラメータに影響するようになっているのだ。

▲各話の前半はAVG。プレイヤーは大神一郎となり、大帝国劇場で起こるさまざまなイベントをクリアする。

▲このゲームの舞台、大帝国劇場がある帝都は、現在の東京にあたる。

◀各話の後半はSLG。ここではプレイヤーが指揮をとり、帝都に現れる魔物たちを退治していく。

シナリオ分岐のカギ 「LIPS」紹介!!

『LIPS』とは、「Live & Interactive Picture System」の略。選択肢を選ぶときに制限時間を設定した、新しいシナリオ分岐システムだ。

制限時間内に選択肢を決定すれば、その選択肢の内容に従って、従来のシナリオ分岐システムと同じようにシナリオが展開していく。しかし、この『LIPS』では、制限時間内に選択肢を決定しなかった場合も、「選択肢を決定しなかった」という選択肢を選んだものとしてシナリオが展開していくのだ。右ではその具体例を紹介している。

▼さくらとすみれが、ささいなことでケンカを始める。そして…。

◀ここで選択肢が表示される。

何も選ばないと……

◀厳しい表情のマリアがふたりを止める。

「二人をとめる」と……

◀さくらに間違って叩かれるイベントが。

キャラクターの魅力が物語を盛りあげる

このゲームには、魅力あふれるキャラクターが数多く登場する。とくに、さくらを始めとする帝国華撃団に所属している7人の女の子たちは、まさにこのゲームの「華」ともいえる存在だ。もちろん、ライバルや敵として登場するキャラクターたちも、さくらたちに勝るとも劣らない存在感と豊かな個性で、ゲームを華やかに盛り上げていく。それでは、今回は帝国華撃団の8人のキャラクターたちを紹介しよう。

真宮寺さくら

このゲームのヒロイン。めげたりくじけたりしない、一本シンの通った性格だが間の抜けたところも…。喜怒哀楽の表現が激しく、感情的になりやすい。

神崎すみれ

さくらのライバル的存在。舞台においても戦闘においても、派手好きの目立ちたがり屋。大財閥のひとり娘らしく(?)、ワガママで命令を無視することも…。

マリア・タチバナ

沈着冷静で、つねに自分の感情を抑えている。そしてひとたび戦場に出ると、個人の感情を一切無視して、とにかく勝つことだけを考える冷たい戦略家となる。

李紅蘭

ギャグメーカー兼ムードメーカー。脳天気で、細かいことは気にしないマイペースな性格の持ち主。中国出身の天才科学者だが、なぜかアヤシイ関西弁を話す。

アイリス

華撃団のマスコット的な存在の、天真爛漫でワガママな女の子。しかし、その潜在能力は華撃団一である。妙に大人ぶっていて、子供扱いされることを嫌う。

桐島カンナ

身長約2メートルの、沖縄出身の武道家。楽天家で、細かいことは気にしない大ざっぱな性格。姐御肌で面倒見はいいが、少々女の子らしさが欠けている。

藤枝あやめ

すべての団員憧れの人物。妙に落ち着きがあるが少々陰りが見えるところも…。しかし、いざ戦闘となると、冷静かつ迅速な判断と行動を見せる。

大神一郎

プレイヤーの分身となる青年。地方出身の、帝国海軍の軍人で、帝国華撃団の隊長をつとめる。勇気と正義を愛する心を持つ、ちょっとくさめのナイスガイ。

ノベライズ展開着々進行!

この『サクラ大戦』の物語が綴られるのは太正時代。銀座で“帝国歌劇団”の舞台に立つ真宮寺さくらがヒロイン。そしてその帝国歌劇団の裏の顔、帝都に出没する魔物退治のための部隊“帝国華撃団”の花組・隊長が、主人公・大神一郎なのだ。彼とその仲間と、魔物たちとの戦いが『サクラ大戦』として描かれていくのだ。

さてこの物語、大正を太正と捉えたり、舞台を帝都、それも銀座や浅草を選んだりと、さすがは広井王子氏とあかほりさとる氏のタッグ、ロマネスクである。現在この物語を小説展開すべく企画進行中なので、今後も本誌の『サクラ大戦』続報をお楽しみに。

まさに4強と言うべき広井王子氏(企画)、あかほりさとる氏(シナリオ)、藤島康介氏(キャラデザイン)、田中公平(音楽)による物語展開は、小説やアニメといった別メディアでの展開も、当然予定されていることと思われる。今後はその辺りの情報も露出されていくことであろう。

SATURN	S・RPG	前回紹介	初登場	前評判	読者 ——	業者 ——
●発売元 リバーヒルソフト ●発売日 秋予定 ●価格 未定	INTER FACE/備考	未定				

サターンへの移植決定から2ヵ月、傑作リアルタイムSLGの気になる内容が明らかになってきた。メッセージ部分のアフレコも無事終了し、今秋の発売に向けて開発は順調に進んでいるようだ。

そして伝説は再生する

リアルタイム進行、プレイヤーの行動により変化するエンディング、流麗なグラフィック、ETC……そんな『オウガ』の魅力はそのままに、サターン版では数々のオリジナル要素が盛り込まれている。

豪華声優陣による会話シーンの音声化

メッセージ部分を声優がアフレコし、キャラクターがしゃべるようになっているのがサターン版の最大の特徴だ。しゃべるといってもアニメシーンが追加されるというわけではなく、ゲーム画面での会話シーンに声優の音声が加わるというもの。SFC版の魅力を損なわずに、"音"による臨場感をアップさせせることに成功している。

セーブ機能の充実で遊びやすく

SFC版ではステージ途中でのセーブができなかったため、プレイを開始すると2〜3時間は中断することができなかった。しかし、サターン版ではステージ途中でのセーブが可能。これで徹夜を覚悟せずにすむ!?

追加シナリオでさらに重厚な世界に

移植発表時点から噂されていた追加シナリオがやはり用意されていた。確固たる世界観の構築された『オウガ』だけに、メインストーリーの追加ではなく、サブシナリオ的なもので、一定の条件を満たすと行けるようになる隠しマップ形式のものがいくつか追加されているという。

◀このような会話シーンで、声優さんの音声が入る。

▶音声により、ストーリーがよりドラマティックになっている。

◀バトルシーンのグラフィック。より美しく細密になり、魔法などの効果もわかりやすい。

▼ウィンドウのフレームや背景のグラフィックが描き直されている。

▲セーブ機能の充実で、戦闘にも心に余裕を持ってのぞめそうだ。

▲グリフォンなど、おなじみのユニットのグラフィックも美しくなっている。

▲細かいことだが、各ユニットのアイコンがカラーで表示されているのもサターン版の特徴。SFCではモノクロだった。

 ※画面はすべて開発中のものです。

豪華声優陣が競演

5月下旬の某日『伝説のオウガバトル』の会話シーンのナレーション収録が東京赤坂のスタジオで行われた。主人公の勇者役の真殿光昭さん、大沢つむぎさんを始め、大塚明夫さん、堀内賢雄さん、麻上洋子さんらが、ときには熱く、ときには楽しく演じる様子は迫力満点。まさに『オウガ』に生命が吹き込まれていったともいえる収録だったのだ。

また、この収録では気になるエンディングシーンや追加サブシナリオの録りももちろん行われた。残念ながらそのくわしい内容については、まだ言えないが、とにかく早くプレイしてみたいと思わせるものだった。

主人公

勇者(女)
大沢つむぎ

主な出演作／琥珀色の遺言（早乙女智恵子）
「今ＳＦＣ版をプレイしている途中なんですが、とってもおもしろいソフトなんで、気持ちよく演じられました。キャピキャピした女性勇者をぜひ楽しみにしてください」

勇者(男)
真殿光昭

主な出演作／爆れつハンター(マロン)他。
「設定、ストーリー、音声、どこをとっても金太郎アメのように楽しめるソフトです。僕としてはバッドエンディングの方に力が入ってしまいました。ぜひそちらも聴いてほしいですね」

占星術士
ウォーレン
堀内賢雄

主な出演作／ふしぎの海のナディア(サンソン)、機動戦士ガンダムＺＺ(マシュマー・セロ)他。
「いつもの役柄とは違う堀内賢雄を楽しんで下さい」

騎士
ランスロット
子安武人

主な出演作／新機動戦記ガンダムW(ゼクス・マーキス)他。
「ＳＦＣ版はグッドエンディグでクリアしたほどの『オウガ』フリークなんです。楽しく演じました」

風使い
カノープス
荒川太郎

主な出演作／幽遊白書(神谷)他。
「あのカノープスを演じられて光栄です。僕なりにイメージをふくらませた熱血カノープスなので、ぜひ活躍させて下さい(笑)」

魔導師
ラシュディ
大塚明夫

主な出演作／ふしぎの海のナディア(ネモ船長)、ガンダム0083(アナベル・ガトー少佐)他。
「楽しく演じました。ＳＦＣ版を買った人ももう一度買いましょう」

魔女
デネブ
折笠愛

主な出演作／小公子セディ（セディ)、ちびまる子ちゃん(はまじ)
「キュートでかわいい魔女デネブで、いつもの"強い女"じゃない折笠をお楽しみしみ下さい(笑)」

将軍
フィガロ
置鮎龍太郎

主な出演作／SLAM DUNK(三井)、銀河戦国群雄伝ライ(羅候)他。
「豪華キャストで、より厚みのある作品に仕上がっていると思います。ぜひプレイして下さい」

大将軍
ヒカシュー
小杉十郎太

主な出演作／機動戦士Ζガンダム(ヘンケン船長)、機動武闘伝Gガンダム(ミラボー)他。
「苦労しましたが、がんばって演じました。ぜひ聴いて下さい。」

法皇
ノルン
麻上洋子

主な出演作／シティハンター'91(野上冴子)、宇宙戦艦ヤマト(森雪)。
「他にもおばあさん魔女の役などを演じました。自分の芝居を出せたと思うので、ぜひお楽しみに」

聖騎士
ラウニィー
深見梨加

主な出演作／美少女戦士セーラームーン(セーラーヴィーナス)他。
「ラウニィー以外にも何役か演じています。さてそれはどのキャラでしょう？　ぜひ探してね」

その他のキャスト

●**黒騎士ガレス：鈴木英一郎**
「大作に参加できて光栄です。ガレスの悪役ぶりに期待して下さい」
●**魔獣軍団長ギルバルド：八戸優**
「自分が、ゲームの臨場感を出すことを手助けできて嬉しいです」
●**氷のフェンリル：五十嵐麗**
「面白く演じました。フェンリルが出るところまでぜひプレイしてね」
●**聖母アイーシャ：日昔桂子**
「音声が加わってSFCとはひと味違う『オウガバトル』をお楽しみに」
●**トリスタン皇子：中原茂**
「すべてのパターンの音声を聴いてほしいです。何回もプレイして下さい」
●**暗黒のガルフ：立木文彦**
「自分なりのイメージで作ったガルフにしました。ぜひお楽しみに」
●**魔女ババロア：瀧井香央里**
「あまり怖くない魔女にしましたのでぜひ会いに来て下さい(笑)」

続編発表!?それとも……

爆れつハンター

SATURN	AVG	前回紹介	初登場	前評判	読者 ――	業者 ――
●発売元　アイマックス ●発売日　現在発売中 ●価　格　8,800円		INTER FACE /備考				

発売から2カ月が経ったこの『爆れつハンター』。だが、4月末に行われた発売記念イベントでの、原作者あかほりさとる氏の「『爆れつハンター』の続編決定!!」という発言に対して、いまだはっきりとした動きは見えてこない。はたしてその発言の真偽やいかに。

発売記念イベントでブッチギリ発言！

原作の『爆れつハンター』といえば、緻密な設定を物語の裏に隠し、その上笑えて過激なコスチュームまで楽しめるという人気作品。今年3月まではテレビ東京系でアニメ放送もされ、高視聴率を獲得していた。ただキャラクターのコスチュームなどは、テレビ版オリジナル設定が行われており、原作とはひと味違った作品となっていた。

そのテレビアニメのフィルムを活かしながら、コスチュームなどを原作設定に戻し、より濃いＡＶＧに仕上げたのがこのＳＳ版『爆れつハンター』だったわけだ。

その発売早々の記念イベントでの、あかほり氏による続編決定発言だったわけであるが、本誌の取材によると、予定されての発言ではなかったらしい。ラジオ番組でもパーソナリティを務めるほどの人なので、決してステージでアガってしまったわけではないだろうが、やはりアドリブ的なものだったようだ。

本誌では、引き続きこの発言を追いかけてみるので、続報をお楽しみに。

▲ＡＶＧというジャンルが、アニメ利用には有効であったが、オリジナル続編とすればジャンル選定からの企画となるやも。

▲『爆れつハンター』の最大の魅力！（笑）とも言えるきわどいシーン。オリジナルシナリオということになれば、ますます期待がもてる。

ショコラに目が眩んでの発言!?

◀イベント会場で多くの（あかほり氏を含む・笑）視線を釘付けにしていた、司会担当のショコラ嬢。

▲ミニゲームも、魅力のひとつだったこのゲーム。続編が動いた時もこれだけは残してほしい。

SATURN	AVG	前回紹介	初登場	前評判	読者 ——	業者 ——
●発売元　パイオニアLDC ●発売日　8月9日 ●価　格　6,900円［税別］	INTER FACE /備考	パワーメモリー				

異世界に展開する恋と冒険!!

OVA、TVアニメを始め、コミック、小説、ラジオなど、まさにマルチメディアで展開されている人気作品が、ついにサターンにも進出！　実験中の事故で異世界エルハザードにとばされる成績優秀スポーツ万能の主人公・水原誠。幼なじみの菜々美、担任の藤沢先生、そして世界征服を企む生徒会長・陣内に、エルハザードの世界の個性豊かな人物たちが絡んで、大騒ぎのストーリーが繰り広げられるのだ。OVAとTVでは設定が違うが、ゲームはTV版をもとにしたオリジナルストーリーになっている。

▲主人公の水原誠。ひ弱そうなイメージだけど、けっこう芯は強いのだ。

▶バグロムに対抗する同盟軍の面々。誠をめぐる人間関係は、けっこう複雑!?

ワクワクの美女がいっぱい！

▲誠に想いを寄せるルーンは、ロシュタリア王国の王女様。

▲不思議な力を持つ3神官の1人、風の神殿に仕えるアフラ・マーン。

卑怯にして極悪な悪役も活躍!!

▲▶卑怯をモットーとする男・陣内は、バグロムの女王ディーバと意気投合。エルハザードの世界を征服するために、バグロムの下っぱ昆虫人間たちを率いて陰謀をめぐらせる。

パソコン版をもとにしたAVGだ！

ゲームは誠の行動を選択して進むアドベンチャー形式。一緒に行動しているキャラ（2人まで選べる）や、登場している女の子の好感度によって展開が変化する。陣内の率いるバグロム軍は刻々と侵攻してくるので、制限時間内にくい止めなければいけないのだ。

ゲームオリジナルキャラも登場

イシエル・ソエル

◀気ままな一人旅を続ける、謎の美女。もちろん、アニメ版のキャラと同じ中沢一登氏のデザインだ。

バグロム軍をくいとめろ！

◀首都を占領されるとゲームオーバーだ。

誰と仲良くなれるかな？

◀恋の行方は、プレイヤーの選択しだい！

「大学衛星」への入学を目指せ！

バトルアスリーテス

大運動会～序章～（仮）

SATURN	SLG	前回紹介	初登場	前評判	読者 ——	業者 ——
●発売元 インクリメントP ●発売日 今秋 ●価格 未定		INTER FACE /備考				

次々と発売される美少女ゲーム。アクション、パズルなど、そのジャンルは様々だが、最も数が多いのは、シミュレーションゲームだろう。この『バトルアスリーテス大運動会～序章～（仮）』もそのひとつ。しかし、このゲームには独自の世界観が広がっているのだ！

熱血美少女育成スポコンシミュレーション!!

エリートを育成する巨大人工衛星〝大学衛星〟。プレイヤーは訓練校の教官となり、主人公・神崎あかりをその大学衛星に入学させなくてはならない。このゲームは、タイトルにあるとおり序章なので、最終目標は大学衛星の入学選考会である競技会で優勝すること。そのための準備期間は約半年だ。

オープニングや主要イベントは、ムービーで挿入される。このムービーのアニメーション部分を手掛けているのは、アニメ『天地無用！』などで監督を務めた林宏樹氏。ゲームとアニメが融合したかのようなビジュアルが楽しめる。

▲主人公の神崎あかり。この娘を大学衛星に入学させることが目標だ。

◀4人のライバルに負けない選手にするため、様々な訓練を行っていく。

◀訓練校の校長先生。このゲームの中では数少ない男性キャラクターのひとりだ。

神崎あかり

このゲームの主人公。北海道出身の15歳。父親は行方不明、母親は病気で亡くしている。政府からその潜在素質を認められ、大学衛星の入学試験を受けるため、訓練校に入学した。

ジェシー・ガートランド

アメリカ出身の17歳。運動、勉学ともに訓練校でトップの成績を修めている。

アイラ・ヴェフェラスカ・ロスノフスキ

ロシア出身の18歳。あかりに対し、友情とも愛情ともとれる好意を抱いている。

王 鈴花（ウォン・リンファ）

中国などのアジア諸国が合併してできた大国・九龍出身の17歳。お笑い担当キャラ。

ターニャ・ナティピダッド

アメリカの自然回帰コミューンで育った13歳。陸上競技に秀で、記憶力も素晴しい。

日本の破壊を目論む秘密結社を壊滅せよ！
MARICA～真実の世界～

SATURN	RPG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ———	業者 ———	
●発売元 ビクターエンタテインメント●発売日 10月予定●価格 未定			
INTER FACE /備考			

超能力をもつ３人の美少女たちが主役のロールプレイングゲーム。プレイヤーは彼女たち３人を操作し、東京の街でテロ活動を繰り広げる秘密結社「真実の徒」と戦っていく。ドラマの鍵となる主要な会話は、宮村優子などの有名声優による音声と登場人物のバストアップのビジュアルで演出。もちろん超能力を使っての戦闘シーンもフルアニメーションで展開される。物語の随所で挿入されるビジュアルシーンが、プレイヤーの気分を盛り上げてくれるぞ。

▲敵の獣人ソロモン。「真実の徒」の本拠地を突き止め、壊滅させろ。

▲コマンドを選択する場面でも、ビジュアル処理が施される。何から何までアニメーションする。

▲ＪＲ代々木駅前。ゲームの舞台となっているは、首都・東京だ。

主役は3人の美少女

ゲームの主役となる３人の美少女は、それぞれ異なった超能力が使える。３人の声は、声優さんが担当している。ゲーム中の各場面に合った迫真の演技に注目してみよう。

▲こっちにまで緊張感が伝わってくる収録風景。

神崎まりか（声・宮村優子）

都立高校に通う16歳。真実の徒の謀略に巻き込まれ、眠っていた能力を覚醒させる。念動力を得意としている。

金本あきら（声・永島由子）

17歳。大阪育ちの不良グループのボス。子分が「真実の徒」の犠牲になったため闘いを決意。テレポーテーションを使う。

藤堂かなめ（声・渡辺久美子）

横浜出身の17歳。真実の徒に誘拐されたところをまりかたちに救いだされる。触れた相手の心を読む接触テレパスが得意。

武装したテロリストから人質を救い出せ!!
特捜機動隊ジェイスワット

SATURN	STG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ———	業者 ———	
●発売元 バンプレスト●発売日 8月予定●価格 5,800円（予価）			
INTER FACE /備考			

JSWATは、JAPANESE SPECIAL WEAPONS AND TACTICS TEAMの略。過激化する犯罪に対し、近代的な武器と緻密な作戦で暴徒をねじ伏せる武装警察組織だ。犯罪の状況分析、作戦立案からこのゲームは始まる。それぞれの隊員に現場の状況に合った装備をさせ、作戦行動開始。プレイヤーも隊員の一人としてこの作戦に加わり、テロリストと対決する。作戦が終了すると、結果が全国ネットのニュースに流れる。そして最後に、プレイヤーへの評価が下されるのだ。

▲雰囲気を盛り上げるオープニングデモ。
▶配置場所によって装備する武器を変える。

▲メインとなるゲーム画面。様々な情報が画面上に表示される。必要な情報を、把握すること。

▲作戦終了後に流れるニュース。この中で、作戦に対する世間の評価が分かる。

▲犯人逮捕だけでは、作戦成功とはいえない。すべての目的を達成すること。

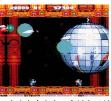
▲プレイヤーに対する評価は最後に下される。作戦行動すべてが評価の対象だ。

実況おしゃべりパロディウス
～forever with me～

SATURN	STG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ――	業者 ――	
●発売元 コナミ	●発売日 未定	●価格 未定	

楽しく過激な実況とは裏腹のマニアも満足の本格派シューティングゲーム！

昨年スーパーファミコン用ソフトとして発売された『実況おしゃべりパロディウス』のサターン版。特徴は何といっても、ゲームの状況に合わせてしゃべりまくる実況中継。しかも、スーパーファミコンとは違い、サターンはCD-ROM。より過激な実況が楽しめることは間違いない。全16キャラクターから、自分好みのキャラを選ぼう。

▲グラフィックやサウンドもサターン版は強化される。

▲なんともおちゃらけたノリが『パロディウス』の魅力。

※画面写真はスーパーファミコン版のものです。

美少女戦士セーラームーンSuperS
真・主役争奪戦Plus（仮）

SATURN	FTG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ――	業者 ――	
●発売元 エンジェル	●発売日 今秋	●価格 未定	

最新のコスチュームを身につけ、セーラー戦士が主役の座をめぐり闘う！

サターン版としては初の『セーラームーン』の対戦格闘ゲームだ。選択可能なキャラは、セーラームーン、セーラーサターン、そしてちびムーンなど合計10名。それぞれが最新のコスチュームになっている。また、アニメーションさながらの、なめらかなキャラの動きにも注目。もちろん、ファン待望のムービーシーンも随所に挿入されている。

▲セーラームーンとセーラーサターンが対決！

▲マーズとジュピターの対戦。ステージは火川神社だ。

▲ウラヌスとネプチューンが船上バトルを展開。

RENSA―恋鎖―

SATURN	PZL	前回紹介	初登場
前評判	読者 ――	業者 ――	
●発売元 シグナルライト	●発売日 8月9日	●価格 未定	

パズルと恋愛シミュレーションがひとつに融合した！

このゲームは単なるパズルゲームではない。その理由は、リングを戦略的に消していくことによって、画面上の女の子が、何らかの反応を示すというシミュレーションの要素が入っているからだ。リングを消すごとにパラメーターが変化し、女の子が様々なリアクションを見せる。エンディングで、女の子を恋人にすることもできるぞ。

▲リングには女の子の体力、プレイヤーに対する好感度、従順度などが割り当てられている。

▲連鎖で一気にパラメーターが上昇。ただし自分の体力を使用。

銀河英雄伝説

SATURN	SLG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ――	業者 ――	
●発売元 徳間書店	●発売日 今冬	●価格 未定	

帝国軍ラインハルト、同盟軍ヤン、二人の天才が今、戦場で相対する！

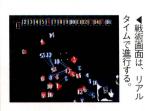
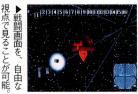
このゲームは、大ベストセラー小説『銀河英雄伝説』をシミュレーションゲームにしたもの。プレイヤーの目的は、対抗する２つの国家、銀河帝国または自由惑星同盟の指揮官となり、宇宙を統一すること。大宇宙を舞台にした壮大な艦隊戦が楽しめるぞ。

◀戦術画面は、リアルタイムで進行する。

◀同盟軍艦隊一覧画面。その艦の指揮官、指示を確認することができる。

▶戦闘画面を、自由な視点で見ることが可能。

▶高精度CGで描かれた帝国軍のブリュンヒルト。

 ※『銀河英雄伝説』の画面写真は開発中のものです。

グレイテストナイン'96

SATURN	SPT	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 セガ	●発売日 7月19日	●価格 5,800円	

最新データを引っさげ、球場、実況、エディットなどすべてがパワーアップ

昨年発売された『完全中継プロ野球グレイテストナイン』の続編。ファームの要素が追加され、1チームの選手数は32人と大幅にアップしている。架空のものだった球場も、実在の11球場に。開閉可能な福岡ドームなども完全再現。もちろん前作で好評だった実況やチームエディットもパワーアップ。ゲームバランス、テンポも向上している。

▲選手の動きは前作同様とてもリアルだ。

▲各球団・個人のデータベースとしても活用できる。

▲投球・打撃フォームまで選べるチームエディットモード。

重装機兵レイノス2

SATURN	ACT	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 メサイヤ	●発売日 11月予定	●予価 5,800円	

熱狂的ファンの多い、ロボットアクションシリーズ第3弾がサターンに登場！

ファンの多大な支持を獲得してきた、メサイヤのACTシリーズ第3弾がサターンに登場する。アサルトスーツと呼ばれる人型兵器に乗り込んで、様々な任務を遂行していくのがプレイヤーの目的だ。今回は敵をロックオンできる、「オートエイミングシステム」など、新機能も満載。巨大なボスキャラや多彩なアクションも健在だ。

▶空輸されるアサルトスーツの編隊か？

◀荒野のステージ。前方にいるのは味方か。

◀レイノスMKⅡは、空中でホバリングも可能。

サターンボンバーマン

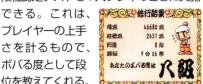
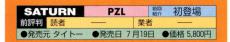
SATURN	ACT	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 ハドソン	●発売日 7月19日	●価格 6,800円	

驚異の10人同時プレイを実現した通算16作目！

このサターン版で通算16作目となる人気シリーズ。世界初の10人同時対戦が可能だ。今作ではマスターモードと呼ばれる段位認定テストを1人プレイのときに実施できる。これは、プレイヤーの上手さを計るもので、ボバる度として段位を教えてくれる。

◀すでにおなじみとなったプレイ画面。1人プレイでも段位認定テストで楽しめるのが魅力。

パズルボブル2X

SATURN	PZL	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 タイトー	●発売日 7月19日	●価格 5,800円	

狙って、撃って、まとめて落とせ！

ゲームセンターで人気の『パズルボブル2』。その『2』とシリーズ最新作『パズルボブル2X』がカップリング。2つのゲームの面数を足すと、何と685面だ。サターン版のオリジナルとして、自分でパズルを作れるエディットモードも追加されている。

▶一気に落とせば、高得点。このテクニックを使いこなせ！
▲熱くなれる2人対戦モード。

ポリスノーツ

SATURN	AVG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 コナミ	●発売日 9月13日	●価格 6,800円	

映画的映像表現とハードなシナリオを体験しろ！

1994年にパソコン版として登場し、熱狂的なファンを生み出したインタラクティブシネマが移植される。物語りは2040年のオールド・ロサンゼルスを舞台に始まる。全編にわたって用いられた、映画的手法のビジュアルシーンが、プレイヤーをストーリーの中に引き込んでいく。

▲ポリスノーツとは、警察機構を備えた宇宙飛行士のことだ。
◀シューティングシーンはバーチャガンを使って楽しむことが可能。

アルバートオデッセイ外伝 〜LEGEND OF ELDEAN〜

SATURN	RPG	前回紹介	初登場
前評判 読者	──	業者	──
●発売元 サンソフト	●発売日 今夏	●価格 6,500円	

人気RPGシリーズ サターンで外伝登場！

SFC用『アルバートオデッセイ』シリーズは、シミュレーションRPGとして発表された。しかし、このサターン版『外伝』は、オーソドックスなファンタジーRPG。ストーリーは第一部と第二部に分かれた壮大なもので、6つのサブシナリオも用意されている。

▲フィールド画面も美しいぞ。◀戦闘シーンはアニメーションする。もちろん魔法もド派手だ。

3D Lemmings

SATURN	ACT+PZL	前回紹介	初登場
前評判 読者	──	業者	──
●発売元 イマジニア	●発売日 8月23日	●価格 6,800円	

またまた始まる死の行進。今度は3Dポリゴンだ！

大ヒットアクションパズルの名作が、3Dポリゴンになって登場。死の行進を続けるレミングたちを、無事にゴールへと導くのがプレイヤーの目的だ。3Dポリゴンになったことで、ステージはさらに複雑化。かわいいレミングたちのアクションにも注目。

▲▶相変わらず何も考えずに進むレミングス！　色々な指令を与えて、死から救うのだ。

南の島にブタがいた

SATURN	PZL+ACT	前回紹介	初登場
前評判 読者	──	業者	──
●発売元 ヴァージン	●発売日 7月19日	●価格 5,800円	

手軽に楽しめる パズルゲームが32種類

このゲームの主人公は、姿をブタに変えられてしまった鳥・ピタ。ピタとともにブタにされてしまった仲間を救うために、数多くの謎を解きながら6つの島をめぐっていく。ステージ数は全部で7つ。アクションとパズルの両ゲームで、捕まっている子豚たちを助けるのだ。

▲アクションゲームでは、敵キャラを倒し、アイテムを集める。◀パズルゲームはプレイしたくなければパスすることもできる。

ライズオブ ザ ロボット2

SATURN	FTG	前回紹介	初登場
前評判 読者	──	業者	──
●発売元 アクレイムジャパン	●発売日 6月28日	●価格 5,800円	

メカキャラ同士が戦う ロボット対戦格闘ゲーム

CGレンダリングにより形成された、メカキャラクターたちが魅力の対戦格闘ゲーム第二弾。今作でも、人型からいかにもロボットといった形のものまで、全18種類のロボットがそろっている。音楽を担当しているのは、あのクイーンのギタリスト、ブライアン・メイだ。

▲カオス技という名前の連続技は、何ヒットしたのか表示される。◀この18体以外にも、何体かの隠しロボットが存在するらしい。

レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム

SATURN	FTG	前回紹介	初登場
前評判 読者	──	業者	──
●発売元 アクレイムジャパン	●発売日 7月26日	●価格 5,800円	

レッスルマニアのリングにスーパースターが集う

レッスルマニアは、アメリカに実在するプロレス団体。プレイヤーは、そのレッスルマニアのプロレスラー8人の中からキャラを選択し、リングに上がる。1人対1人の試合のほかに、1対2、または3のハンディキャップマッチやタッグマッチも楽しめる。

▲▶コンビネーションムーブと呼ばれる連続技は、相手に強烈なダメージを与える。

BIG HURTベースボール

SATURN	SPT	前回紹介	初登場
前評判 読者	──	業者	──
●発売元 アクレイムジャパン	●発売日 7月26日	●価格 5,800円	

フランク・トーマス監修の野球ゲーム！

シカゴ・ホワイトソックスの現役4番バッター、フランク・トーマス監修によるメジャーリーグ・ベースボール・ゲーム。選手データは、'95年シーズンのものだ。選手の動きは、モーションキャプチャー技術を駆使。球場にいるかのような錯覚を覚えるぞ。

▲◀ロサンジェルス・ドジャースの野茂投手が使えるというのはやっぱりうれしい。

SEGA AGES/スペースハリアー

SATURN	STG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 セガ	●発売日 7月19日	●価格 3,800円	

3D体感ゲームを忠実に完全移植！

プレイヤーは、異次元戦士ハリアーとなり、凶悪な魔生物たちに支配され、超自然現象に見舞われたドラゴンランドを救わなくてはならない。ステージは全部で18面。そのすべてが、ついにサターンで甦る。ミッションスティック対応で、マニアも納得の移植となっているぞ。

▲双首龍ゴダーニ。3D視点ならではの迫力で襲ってくる。
◀筐体がなくても、画面を見ているだけでも浮遊感は味わえるぞ。

アースワームジム2

SATURN	ACT	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 タカラ	●発売日 8月予定	●価格 5,800円	

全米NO.1ソフトの続編、ついに日本上陸！

全米を驚嘆させたミミズのジムが帰ってきた。全米でNO.1を記録し、日本でも好評だった『アースワームジム』の続編がこれだ。CGレンダリングで描かれてた全10ステージを、6種類のアイテムを駆使して、仲間のスノットとともに進んでいくのだ。

▲これは、キャトルミューティレーションなんだろうか？
◀武器はすべて新アイテムだ。

探偵神宮寺三郎～未完のルポ～

SATURN	AVG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 データイースト	●発売日 10月予定	●価格 5,800円(予価)	

あの神宮寺三郎が6年振りに復活する

ファミコン用ソフトとして4作発売された『探偵神宮寺三郎』シリーズ。サターンの機能を活かした5作目がついに登場。ハードボイルド・アドベンチャーゲームだ。シーンの状況により変化する混合コマンドシステムなど、新要素も採用されているぞ。

▲▶外国人連続殺人事件から、謎の怪事件に巻き込まれていく探偵・神宮寺三郎…。

マスター オブ モンスターズ ～ネオ ジェネレーションズ～

SATURN	SLG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 東芝EMI	●発売日 11月予定	●価格 6,800円(予価)	

ファンタジーの世界を舞台としたウォーSLG！

剣と魔法がまかり通るファンタジーの世界。プレイヤーは、様々なモンスターを操るモンスターマスターとなり、敵と戦う。進化、合体、融合により、オリジナルモンスターの作成も可能。RPG感覚で楽しめるぞ。

▲ファンタジー調のトータルイメージイラスト。
▶ゲームに登場するキャラクターは、全部で100種類以上。これはマスターだ。

タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.

SATURN	RCG	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 タイトー	●発売日 8月予定	●価格 5,800円(予価)	

追跡、破壊、カーチェイスの迫力を実感できる！

タイトーのアーケードゲーム2作品がカップリング。両作品とも、犯人逮捕が目的。『チェイスH.Q.』では相手の車に体当りするだけだったが、『S.C.I.』では、銃で狙撃することも可能。レーシングゲームにシューティングの要素が加わっているのだ。

▶『S.C.I.』では犯人に対して発砲することができるのだ。
▲これは『チェイスH.Q.』。

インタラクティブビデオクリップ グッドアイランドカフェ・飯島愛

SATURN	ETC	前回紹介	初登場
前評判	読者 ──	業者 ──	
●発売元 インナーブレイン	●発売日 7月26日	●価格 5,000円	

キミの能力で新しいAI IIJIMAを誕生させろ！

まったく新しいジャンルといえるインタラクティブビデオクリップ。プレイヤーはAI IIJIMAのディレクターとして、ビデオクリップの編集をおこなう。ゲームに登場する飯島愛の映像は、初のショートカットやフレンチファッションなど、新しい魅力が満載だ。

◀▲ゲーム中では、飯島愛はAI IIJIMAとして登場。ビデオクリップ、インタビューなど、すべての映像のクオリティがとても高い。

電撃SEGA EX 新作発売予定表

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
6月28日(金)	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	ストライカーズ 1945	STG	¥5,800	アトラス	
	餓狼伝説3 -遥かなる闘い-	FTG	¥6,800	SNK	
	誕生S ～Debut～	SLG	¥6,800	NECインターチャネル	
	井出洋介名人の新実戦麻雀	TBL	¥4,800	カプコン	
	月花霧幻譚 ～TORICO～	AVG	¥6,800	セガ	
	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	¥2,480	ソネット コンピュータエンタテイメント	
	WIPEOUT(ワイプアウト)	RCG	¥5,800	ソフトバンク	
	ピンボールグラフィティ	ETC	¥6,800	パック・イン・ビデオ	
	必殺!	ACT	¥5,800	バンダイビジュアル	
	一発逆転! ギャンブルキングへの道	TBL	¥5,800	BMGビクター	
	大牌砦(だいとりで)	TBL	¥5,800	メトロ	
	裸兄弟劇場第一巻 麻雀篇	TBL	¥5,800	ユーメディア	
7月5日(金)	昇龍三國演義	SLG	¥6,800	イマジニア	
	NiGHTS(ナイツ)	ACT	¥5,800	セガ	
	NiGHTS(ナイツ)(セガマルチコントローラパック)	ACT	¥7,800	セガ	
	GAME-WARE 第2号	ETC	¥1,980	ゼネラル・エンタテイメント	
	ソニックウイングス スペシャル	STG	¥7,800	メディアクエスト	
7月12日(金)	AQUAZONE for SEGASATURN	SLG	¥5,800	9003 inc.	
	デカスリート	SPT	¥5,800	セガ	
	クロックワークス	PZL	¥5,800	徳間書店	
	ラングリッサーIII	S・RPG	¥5,800	メサイヤ	
7月19日(金)	南の島にブタがいた	AVG +PZL	¥5,800	ヴァージンインタラクティブ	
	ときめきメモリアル ～forever with you～ デラックス版	SLG	¥6,800	コナミ	M
	ときめきメモリアル ～forever with you～ スペシャル版	SLG	¥9,800	コナミ	M
	グレイテストナイン'96	SPT	¥5,800	セガ	
	SEGA AGES/スペースハリアー	STG	¥3,800	セガ	
	SEGA AGES/スペースハリアー (ミッションスティック付限定版)	STG	¥6,800	セガ	
	パズルボブル2X	PZL	¥5,800	タイトー	
	サターンボンバーマン	ACT	¥6,800	ハドソン	
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	TBL	¥8,800	マイクロネット	
	ラングリッサーIII スペシャルパッケージ	S・RPG	¥6,200	メサイヤ	
7月26日(金)	サイバードール	RPG	¥6,800(予)	アイマックス	
	BIG HURT ベースボール	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	時空探偵DD ～幻のローレライ～	AVG	¥6,800	アスキー	
	グッドアイランドカフェ飯島愛	ETC	¥5,000	インナーブレイン	
	ブラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	¥3,000	SADA SOFT	
	バーチャファイターキッズ	FTG	¥5,800	セガ	
	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RCG	¥6,800(予)	パック・イン・ビデオ	
	激烈パチンカーズ	ETC	¥5,800	BMGビクター	
7月29日(月)	ロードラッシュ	RCG	¥5,800	EAV	
7月予定	炎の15種目 アトランタ オリンピック	SPT	価格未定	ココナッツジャパン エンターテイメント	
	風水先生	SLG	¥5,800	HAMLET(博報堂)	
	デス・スロットル 隔絶都市からの脱出	STG	¥5,800	メディアクエスト	
	Body Special 264	PZL	¥6,800(予)	やのまん	M
8月7日(水)	デス クリムゾン	STG	¥5,800	エコール	G
8月9日(金)	ワールドヒーローズパーフェクト	FTG	¥5,800	ADK/SNK	
	同級生 ～if～	AVG	¥7,800	NECインターチャネル	
	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳	PZL	¥5,800	サミー工業	
	いっしょにい・た・い in Hawaii				
	神秘の世界エルハザード	AVG	¥6,900	パイオニアLDC	
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	¥4,800	BMGビクター	
	TETRIS S	PZL	¥5,800	BPS	
	GALJAN(ギャルジャン)(仮)	TBL⑱	¥6,800	童	
8月23日(金)	新型くるりんPA!	PZL	¥4,800(予)	スカイ・シンク・システム	
8月30日(金)	ダークセイバー	A・RPG	¥5,800	クライマックス	
	ブラドルDISK Vol.2 内山美紀	ETC	¥3,000	SADA SOFT	
8月上旬	スーパーパンコレクション	PZL	¥5,800(予)	カプコン	
	RENSA ～恋鎖～	PZL	価格未定	シグナルライト	

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
8月下旬	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PZL	¥5,800(予)	カプコン	
	極II(仮)	TBL	価格未定	毎日コミュニケーションズ	
8月予定	IRON MAN/XO	ACT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	イエローブリックロード	AVG	¥5,800	アクレイムジャパン	
	エイリアン トリロジー	STG	¥5,800	アクレイムジャパン	
	STRIKER'96	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	スターファイター3000	STG	価格未定	イマジニア	
	3D Lemmings	PZL	価格未定	イマジニア	
	ルナ シルバースターストーリー	RPG	¥6,800(予)	角川書店	
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ETC	¥6,800	ゲーム アーツ	
	Turf Wind'96武豊競争馬育成ゲーム	SLG	¥6,800	ジャレコ	
	テトリスプラス	PZL	¥5,800	ジャレコ	
	マジカルドロップ2	PZL	¥5,800	セガ	
	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RCG	¥5,800(予)	ソフトバンク	
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I	RCG	¥5,800	タイトー	
	アースワーム・ジム2	ACT	¥800(予)	タカラ	
	鋼鉄霊城(スティールダム)	STG	¥5,800	テクノソフト	
	サンダーフォースゴールドパック1	STG	¥5,800(予)	テクノソフト	
	サンダーフォースゴールドパック2	STG	¥5,800(予)	テクノソフト	
	開運!なんでも鑑定団	ETC	¥5,000	テレビ東京	
	特捜機動隊ジェイスワット	ACT +STG	¥5,800(予)	バンプレスト	
	ゴルフ(仮)	SPT	¥5,800	ビクターエンタテインメント	
夏予定	ぷくんパ	PZL	¥4,980(予)	アテナ	
	バトルアスリーテス 大運動会～序章～(仮)	SLG	価格未定	インクリメントP	
	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	FTG	価格未定	SNK	
	ストリートファイターZERO2	FTG	¥5,800	カプコン	
	アルバートオデッセイ外伝 ～LEGEND OF ELDEAN～	RPG	¥6,500	サンソフト	
	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- #01 闇の扉	AVG	価格未定	ソネット コンピュータエンタテイメント	
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTEL	A・RPG	価格未定	パイオニアLDC	
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SPT	¥6,800	ビクターエンタテインメント	
9月13日(金)	ポリスノーツ	AVG	価格未定	コナミ	M・G
	HAUNTED CASINO	ETC⑱	価格未定	ソシエッタ代官山	
9月中旬	めざせアイドルスター! 夏色メモリーズ〈麻雀編〉	TBL	価格未定	Shar Rock	
9月下旬	ブラドルDISK Vol.3 コスプレイヤーズ	ETC	¥3,000	SADA SOFT	
	ギャルズパニック	PZL	価格未定	毎日コミュニケーションズ	
	麻雀青天井	TBL	価格未定	毎日コミュニケーションズ	
9月予定	出世麻雀 大接待	TBL	¥5,800	キングレコード	
	三國志V	SLG	¥9,800	光栄	
	真髄・碁仙人(仮)	TBL	¥8,900(予)	ジェイ・ウイング	
	サクラ大戦	AVG	価格未定	セガ	M
	SEGA AGES/アフターバーナー	STG	¥3,800(予)	セガ	
	LULU	ETC	¥4,800	セガ	M
	ブレインデッド13	ETC	価格未定	ソフトビジョン インターナショナル	
	闘神伝URA	FTG	¥5,800(予)	タカラ	
	actua Soccer	SPT	¥5,800	ナグザット	
	駿才 -競馬データSTABLE-	ETC	¥8,800	ナグザット	
	徹萬カスタム(仮)	TBL	¥5,800	ナグザット	
	東京立身出世伝(仮)	SLG	¥5,800	ナグザット	
	平和パチンコ総進撃(仮)	ETC	¥5,800	ナグザット	
	actua Golf	SPT	¥5,800	ナグザット	
	バスフィッシング(仮)	ETC	¥5,800	ナグザット	
	麻雀四姉妹 若草物語(仮)	TBL	¥5,800	ナグザット	
	機動戦士ガンダム外伝 戦慄のブルー	STG	¥4,800(予)	バンダイ	
	続ぐっすんおよよ	PZL	¥5,800(予)	バンプレスト	
	エターナル・メロディ	SLG	価格未定	メディアワークス	
10月5日(土)	GAME-WARE 第3号	ETC	¥1,980	ゼネラル・エンタテイメント	
10月予定	ぱにっくちゃん	PZL	価格未定	イマジニア	
	シェルショック	STG	¥5,800	EAV	
	SEGA AGES/アウトラン	RCG	¥3,800(予)	セガ	
	探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～	AVG	価格未定	データイースト	
11月予定	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	ETC	¥4,800(予)	セガ	6
	MASTER OF MOSDTERS ～Neo Generation～	SLG	¥6,800(予)	東芝EMI	

対応機器
M……マウス
G……バーチャガン
6……マルチプレイヤー6

表内の略語
●ACT………アクション
●A・RPG …アクション・ロールプレイング
●AVG………アドベンチャー
●FTG………格闘
●PZL………パズル
●RCG………レーシング
●RPG………ロールプレイング
●SLG………シミュレーション
●SPT………スポーツ
●S・RPG …シミュレーション・ロールプレイング
●STG………シューティング
●ETC………その他

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
11月予定	ズープ	PZL	¥4,800(予)	メディアクエスト	
秋予定	美少女戦士セーラームーン SuperS 真・主役争奪戦Plus(仮)	FTG	価格未定	エンジェル	
	エアーズアドベンチャー	RPG	価格未定	ゲームスタジオ	
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ACT	価格未定	ジャレコ	
	ファンタステップ	AVG	価格未定	ジャレコ	M
	コブラ・ザ・サイコガン	ACT +STG	¥5,800	タカラ	
	TECMO SUPER BOWL(仮)	SPT	価格未定	テクモ	
	怪盗セイント・テール	AVG	価格未定	トミー	
	エクスヒュームド(仮)	ACT	価格未定	BMGビクター	
	ENEMY ZERO(エネミー・ゼロ)	AVG	¥6,800	ワープ	
	紫炎龍	STG	価格未定	童	
12月予定	太平洋の嵐2	SLG	価格未定	イマジニア	
	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか(仮)	STG	¥6,800(予)	バンダイビジュアル	
年末	ウルトラマンバトル(仮)	FTG	価格未定	バンダイ	
96年予定	パチンコ倶楽部	ETC	価格未定	I.S.C.	
	コットン2	STG	価格未定	サクセス	
	エンジェル グラフィティ(仮)	SLG	価格未定	ソフトビジョン インターナショナル	
	MOTO-X(仮)	RCG	価格未定	ソフトビジョン インターナショナル	
	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	価格未定	タイムワーナー インタラクティブ	
	SKULL FANG ～空牙外伝～	STG	価格未定	データイースト	
	Jリーグサッカー96(仮)	SPT	価格未定	テクモ	
	ゼロヨンチャンプ DooZy J Type-R(仮)	RCG +SLG	価格未定	メディアリング	
冬予定	ロックマン8(仮)	ACT	価格未定	カプコン	
	銀河英雄伝説	SLG	価格未定	徳間書店	M
	グランド セフト オート(仮)	ACT	価格未定	BMGビクター	
	3Dベースボール	SPT	価格未定	BMGビクター	
	ファイロ&クロード	ACT	価格未定	BMGビクター	
	レガシー オブ ケイン	RPG	価格未定	BMGビクター	
	ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～(仮)	ACT	¥5,800(予)	メディアクエスト	
	ミニ四駆(仮)	SLG +RCG	価格未定	メディアクエスト	
春予定	クォヴァディス 2(仮)	S・RPG	価格未定	グラムス	
	スパイダー(仮)	ACT	価格未定	BMGビクター	
	タンク(仮)	ACT	価格未定	BMGビクター	
	クロック!(仮)	ACT +AVG	価格未定	メディアクエスト	
97年予定	ガーディアンフォース	STG	価格未定	サクセス	
発売日未定	コープス・キラー	STG	¥5,800	アクレイムジャパン	
	囲碁	TBL	¥6,800	アスキー	
	ダービースタリオン(仮)	SLG	価格未定	アスキー	
	TFX	STG	価格未定	イマジニア	
	フィスト	ACT	価格未定	イマジニア	
	イレブンス アワー	AVG	価格未定	ヴァージンインタラクティブ	M
	スポット(仮)	ACT	価格未定	ヴァージンインタラクティブ	
	Cubic Gallery キュービックギャラリー	ETC	価格未定	ウイネット	

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
	リアルバウト餓狼伝説	FTG	価格未定	SNK	
	卒業S(仮)	SLG	¥6,800(予)	NECインターチャネル	
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	SLG	¥6,800(予)	NECインターチャネル	
	ドラゴンナイト(仮)	未定	価格未定	エ・ル・フ	
	オーバードライビン(仮)	RCG	¥5,800	EAV	
	マジックカーペット	STG	価格未定	EAV	
	神罰 人生の意味	ETC	価格未定	ガイナックス	
	サイバーボッツ	FTG	価格未定	カプコン	
	天地を喰らうII ～赤壁の戦い～	ACT	¥5,800	カプコン	
	マーヴル・スーパーヒーローズ	FTG	価格未定	カプコン	
	ロックマンX4	ACT	価格未定	カプコン	
	だいな♡あいらん 予告編	AVG	価格未定	ゲーム アーツ	
	だいな♡あいらん	AVG	価格未定	ゲーム アーツ	
	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	STG	価格未定	コナミ	
	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	PZL	価格未定	コナミ	M
	戦国ブレード	STG	価格未定	彩京	
	上海 Great Moments	PZL	¥6,500	サンソフト	M
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	PZL	¥5,980	サンソフト	
	ぷるるん!シェイプUPガールズ(仮)	PZL	価格未定	ジェイ・ウイング	
	現代大戦略Strikes(仮)	SLG	価格未定	システムソフト	
	HOUSING	ETC	価格未定	スーパーソフトウェア	
	HOUSING CATALOG	ETC	価格未定	スーパーソフトウェア	
	X JAPAN2	MUSIC	価格未定	セガ	
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮)	STG	価格未定	セガ	G
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	FTG	価格未定	セガ	
	デイトナUSAリミックス(仮)	RCG	価格未定	セガ	
	電脳戦機バーチャロン	FTG	価格未定	セガ	
	バーチャコップ2	STG	価格未定	セガ	G
	ファイティングバイパーズ	FTG	価格未定	セガ	
	ファンタジーアース(仮)	RPG	価格未定	セガ	
	リグロード サーガ2	RPG	価格未定	セガ	
	ワールドシリーズベースボール(仮)	SPT	価格未定	セガ	
	ARENA(仮)	RPG	価格未定	ソフトバンク	
	シミュレーションズー	SLG	価格未定	ソフトバンク	
	東京SHADOW	AVG	価格未定	タイトー	
	キューブバトラー(仮)	PZL	価格未定	デジタルメディアラボ	
	テラクレスタ3D(仮)	STG	¥5,800	日本物産	
	天外魔境 第四の黙示録	RPG	価格未定	ハドソン	
	GRANDREAD	SLG	価格未定	バンプレスト	
	BATSUGUN	STG	価格未定	バンプレスト	
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	価格未定	バンプレスト	
	スワッグマン	ACT	¥5,800	ビクターエンタテインメント	
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	価格未定	ビクターエンタテインメント	
	トゥーム・レイダース	RPG	価格未定	ビクターエンタテインメント	
	ノバストーム	STG	¥6,800	ビクターエンタテインメント	
	MARICA	RPG +AVG	価格未定	ビクターエンタテインメント	
	CRITICOM™ ザ・クリティカルコンバット	FTG	¥5,800	ビック東海	
	プレイボーイカラオケ Vol.1	ETC⑱	¥5,800	ビック東海	
	プレイボーイカラオケ Vol.2	ETC⑱	¥5,800	ビック東海	
	重装機兵レイノス2	ACT +STG	価格未定	メサイヤ	
	タクティス オウガ	RPG	未定	リバーヒルソフト	
	伝説のオウガバトル	RPG	価格未定	リバーヒルソフト	

※価格はすべて税込みです

電撃SEGA EX 9月号は 7月22日(月)発売!

次号の内容は

『NiGHTS』攻略大特集!
『バーチャ3』最新情報!!

SEGAが自信を持って世に送りだした、新感覚アクションゲーム『NiGHTS』! その攻略法を詳細大特集!! その他にも気になる『バーチャファイター3』の全貌を探る最新情報などが満載。『銀河お嬢様伝説ユナSS(仮)』他の続報や、3号連続の大プレゼントなどなど、大型企画が目白押しだ! みんな期待を胸に、来月号を待つのだぞ。 (予告の内容は変わることがあります)

日々是平穏 …………編集後記

SEGA版の電撃シリーズ最新作『電撃SEGA EX』創刊号いかがだったでしょうか? スタッフ一同、夜も寝ないで作りましたが、まだまだやりたいことの半分もできていないという感じです。きっと2号め、3号めと目に見えてよくなっていくはずです。毎月21日発売、長い目で見守っていて下さい。 塚

創刊号というものは、何回たずさわってもおもしろいもんです。そして、それに比例してたいへんでもあるわけです。特に、今回はいろいろな方々に助けていただいたおかげで、なんとか創刊にこぎつけることができました。あとは読者のみなさんの期待を裏切らないように、頑張るだけです。今後もよろしく。 K田

まず創刊号を買ってくれて、そのうえこんな雑誌の尻尾まで読んでくれた、読者のみなさんに感謝。そして壊滅的なスケジュールをこなして創刊号を一緒に作ってくれた編集スタッフ、ライターさん、版下屋さん、印刷所さんにも謝意を。…きっと次号も地獄に道連れると思います。今日だけは飲みましょう。 Y沢

総合誌と兼任で仕事している私。この本に携わってからというもの、専門誌だからこそもらえるマル秘情報の多さにビックリ。いろんな都合ですぐには誌面でお伝えできないことも多いのですが……。それでも、次号、あんなソフトやこんなソフトの独占情報満載でお届けできるハズです(?)。お楽しみに。 (澄)

ゆるゆると夜が明けてきちゃって、何日めの朝なんだかわかりもしないで歯をみがく。そんな日が何日続いただろうか……。社会人としてキチンとしようと思ってこの編集部に入ったのに、一向にまともな暮らしがやってきません。私はどこから来てどこへ行くのか? いやきっと明日もここにいる……。 E岡

じつは、まだサターン持ってないです。買わなきゃ、とは思うんだけど、編集部にいっぱいあるからいいや、となかなか動き出さない。面倒くさがりなんですね。この編集後記だって、進行の人がなんか怖い顔してるから、しょうがなく書いてるんです。でも、まだ入稿も終わってないのに書くことないなぁ。 (望)

応募、お手紙のあて先は

「電撃SEGA EX」のプレゼントや各種の募集、投稿、お手紙のあて先は下記の通りです。

「○○○」には応募する企画、コーナー名を入れて下さい。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃SEGA EX編集部「○○○」係

ライター募集

「電撃SEGA EX」ではゲームライターを募集しています。やってみたいと思う方は、履歴書とゲームの紹介文(800字程度)を電撃SEGA EX編集部「ライター募集」係まで送って下さい。ただし、応募資格は
①自宅から編集部まで1時間程度の距離。
②18歳以上の方(高校生不可)。
とさせていただきます。なお、応募原稿は返却いたしません。面接する方のみ2か月以内にご連絡させていただきます。

電撃SEGA EX 8月号(創刊号)
1996年8月1日発行 定価540円(税込)
※SEGA及びSEGA SATURNはセガエンタープライゼスの商標です

■発行人/染谷恵司
■編集人/塚田正晃
■発行所/メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
(編集部) 03-5281-5226 (広告部) 03-5281-5205
■発売元/主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
(営業) 03-5280-7550
■印刷所/大日本印刷
■雑誌コード/06381-8

STAFF

■編集長 塚田正晃
■副編集長 甲田秀昭、横沢隆
■編集 澄本慎司、飯岡富士男、関根望
■編集協力 佐伯憲司(MULTIPLIES)、吉岡悟、BrainBusters(竹内規博、髙岡昌己)、Kライターズクラブ、日比野清隆、藤井幹順、岡田幸生
■編集補助 只木良典、柴田亜希子
■ライター 小峯徳司、豊島秀介、佐々木麻里菜、安部理一郎、超音速、中里一雅、長谷川雅宏、佐藤裕志、竹内拓也、清水拓、佐々木るか、河原弘、山田英治
■デザイン グァバモリオカ、12TO12、シンプリィ、マイクロフィッシュ、杉田デザイン・オフィス、小松崎祐子、羽沢組、斉藤和代、井上聡司、渡辺宏一、渡辺美幸、市川正美
■カメラマン 林久平、日野道生、外崎久雄、真下裕

SEGASATURN

あのサザンアイズがいよいよセガサターンに登場！

八雲	辻谷耕史	龍	岡和男
パイ/三只眼	林原めぐみ	ベナレス	一条和矢
ハーン	西村智博	月花/美花	小森まなみ
鈴鈴	折笠愛	婪妃	榊原良子

（敬称略）

セガサターン版
オリジナルオープニングテーマ
辻谷耕史
「夢よ、そして 彼方へ・・・」

日本クリエイト提供のラジオ番組放送中！
MAMI★OMO Radio Caravan
出演：小森まなみ＆西村智博
NACK5（FM埼玉）79.5MHz：毎週日曜日22：00〜22：30
ラジオ大阪1314kHz：毎週日曜日深夜1：30〜2：00

セガサターン版だけの
スペシャルCD-ROM付き
〜林原めぐみ嬢&辻谷耕史氏＋??の香港紀行〜
好評発売中
価格7,300円（税別）

3×3 EYES（サザンアイズ）
〜吸精公主（きゅうせいこうしゅ）〜

CD-ROM
3枚組（2枚＋1枚）

NIHON CREATE
日本クリエイト株式会社 ユーザーサポート TEL 0729-90-2525
〒581 大阪府八尾市桜ケ丘3丁目119番地 加島ビル 受付時間／月〜金曜日（除く祝・祭日）13〜17時

大型新人アイドル
6月28日 セガサターンにデビュー

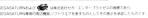
アイドル大賞を目指して、
7人のライバル達と
競い合いながら、
一流のアイドルを育てよう。
「誕生(デビュー)S」
セガサターンにデビュー。

アイドル育成シュミレーション

希望小売価格 **6,800円**(税別)

セガサターン専用ソフト

誕生 Debut S

デビューS

6·28(FRI) ON SALE

NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)

アミューズメントグループ
ユーザーサポート受付
(月〜金曜日:午後1時〜6時)

商品に関するお問い合わせ (03)5440-0763
テレフォンテープサービス (03)5440-0764

Story Line

エリオットとクラリスの2人が夢の世界の中で、
その世界の住人『ナイツ』と、そこに生きる生命たちとの冒険、
そして闘いを繰り広げる『夢と勇気』の冒険アドベンチャーだ！

A-Life Program

A-LIFEシステム搭載［人工知能の略］『ナイツ』では、A-LIFEプログラムを
導入により、様々な要素に影響され、プレイするごとに違う形態を体験できる！

Multi Controller

これが『セガマルチコントローラー』だ！
より自由に、より楽しく空を飛ぶ感覚を
操作できる超スグレアイテム！

■セガマルチコントローラー単品でも新発売
3,800円

DREAM'S DREAM PARADOX

As you wander through the nightmare world,
you recall all of your exciting experiences.
You remember floating freely, smiling as you drifted
through fantastic and beautiful lands.
But you also recall fleeing in terror from the nightmare master...
NiGHTS is an unfolding stage, a breathtaking adventure
through fantastic but dangerous places. Courage
and skill determine the outcome of your incredible dream.

Sonic Team

世界的大ヒット作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を
世に送り出した、あのソニックチームが2年間の沈黙を破って
再び全世界を席巻するゾ！

7月5日発売予定　・セガマルチコントローラーセット（特別限定版）：7,800円　・ソフト単品：5,800円

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURN がはなせない！
国内300万台突破!!
希望小売価格 ¥20,000(税別)

●セガマルチコントローラーセットは、特別限定商品のため数に限りがあります。●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
●INTERNET ADDRESS：「NiGHTS」についての情報はインターネットでもご覧になれます。http://www.sega.co.jp/nights
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報もインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp

SEGA EX 1996 8月号
1996年8月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第1号通巻1号
発行人／渋谷恵司　編集人／塚田正晃
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5226／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価540円（本体価格524円）

T1006381080548

雑誌 06381-8